
Club
Nintendo®
de ERBE
NOVEDAD
DRAGON'S LAIR
NOVEDAD
SPIDERMAN & X-MEN
STREET FIGHTER II
THE LEGEND OF ZELDA
Descubre con nosotros el secreto de una Leyenda Mágica
SUPER MARIO LAND II
El Regreso del Mito
BAZAR
En exclusiva para tí, el nuevo video de Mario
Número 2

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor.
Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolles simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.
Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluído.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo®

El Cerebro de la Bestia

CID FCA!

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluído.



Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluído. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41


SUPER SCOPE

Club Nintendo de ERBE

Editor: Super Mario
Director: Gabriel Nieto
Redactores: Mercedes Barrio, Ana Isidoro, Jose Luis Rovira, Francisco del Puerto

Diseño Gráfico: AD Agencia de Diseño
Fotocomposición: ClickArt
Impresión: Altamira

CLUB GAME BOY Y SUPER NINTENDO
ERBE SOFTWARE, S.A.
c/ Serrano, 240
D. L. M. 32282- 1992

I N D I C E

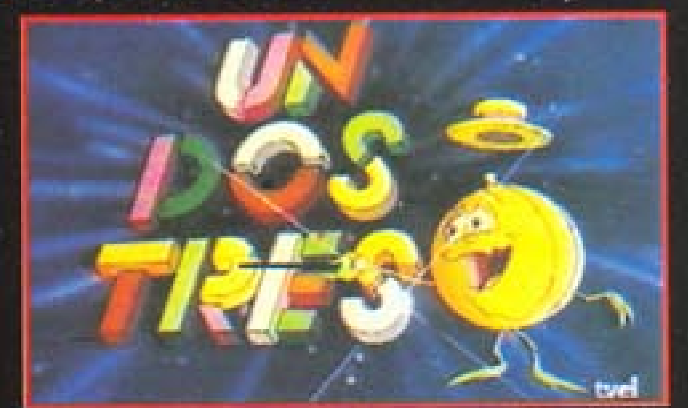
Ultima Hora...

MARIO CON EL DEPORTE



¿Recuerdas quién patrocinó el año pasado el torneo de Navidad del Real Madrid?. Sí efectivamente, GAMEBOY...¡fue una auténtica gozada!. No sólo Mario disfrutó de lo lindo, sino también todos los amantes del baloncesto. En vista del éxito obtenido, se ha creado gran espectacón acerca de quién lo patrocinará este año... y lógicamente, no podía ser otro más que, el personaje más deportista del mundo consolero, MARIO. Así que, ya sabes, estas navidades Game Boy volverá a patrocinar lo que, sin duda será uno de los torneos más interesantes de los últimos tiempos.

1,2,3, SUPER NINTENDO sorprende otra vez



Una consola tan completa como SUPER NINTENDO, no puede tener accesorios que no estén a su altura. Un buen ejemplo, es el NINTENDO SCOPE. Y podrás ver una clara muestra de su manejo, en el programa 1,2,3, que emitirá TVE1 a mediados de diciembre, ya que, los participantes deberán ser hábiles con ella si quieren pasar la eliminatoria. ¡Estate muy atento a tu pantalla!...

"Otro Mundo" en Super Nintendo



Con este título se espera algo totalmente diferente a lo que se ha visto hasta ahora en una consola. Y, efectivamente, vas a entrar en "Otro Mundo", gracias a un nuevo sistema de gráficos, efectos de sonido digitalizados, animación rotatoria...es decir, toda la técnica necesaria para conseguir que desde el principio, te sientas el protagonista de una película, que se puede convertir, a veces, en una pesadilla. Si quieres volver al mundo real, deberás enfrentarte a un gran enemigo formado por toda la capacidad técnica de tu SUPER NINTENDO, unido a la "retorcida" e inagotable imaginación de los programadores de INTERPLAY, ¡una mezcla realmente explosiva!...

Se aproximan peligrosamente, casi, casi ya están aquí...





Fue proclamado mejor juego en el 91, sus protagonistas son pequeños e inquietos seres, y la finalidad del jugador es intentar que lleguen a su casa sanos y salvos, ¡todos a ser posible!... Sí efectivamente, son los LEMMINGS. Escurridizos y nerviosos, están por todas partes... y lógicamente, no se han querido perder el fenómeno portátil de NINTENDO, así que, en poco tiempo aparecerán en tu GAMEBOY. ¡Ten cuidado, son imparables y tremendamente traviesos!.¡Todo un reto de habilidad mental!...

¡Bienvenutti a Mariolandia!

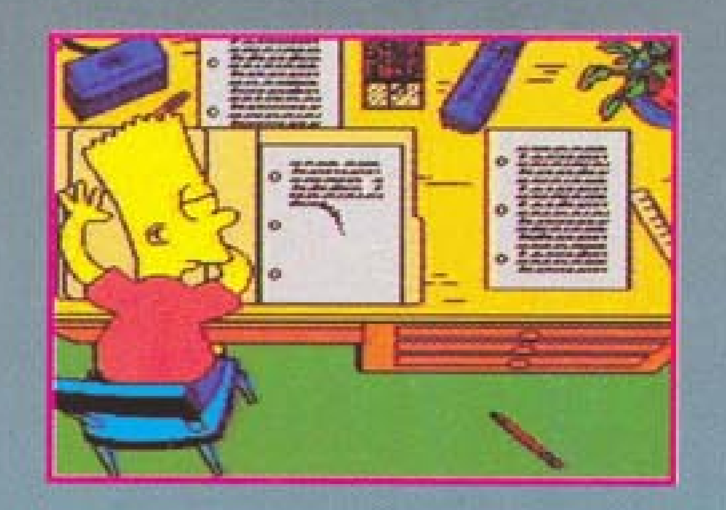


Este podría ser el empiece de la nueva serie de dibujos animados sobre MARIO y su pandilla, que vas a poder disfrutar,¡ya!... Una absoluta novedad, que sólo tú por ser socio, vas a ver antes que nadie....Seguro que te interesa, y te estás preguntando cuánto cuesta, cómo puedes adquirirlo... ya sé que lo quieres saber todo... Así que, echa un vistazo a nuestro "BAZAR", página 19, y tus dudas encontrarán respuesta. ¡ARRIVEDERCHI!

THE SIMPSONS BART'S NIGHT MARE

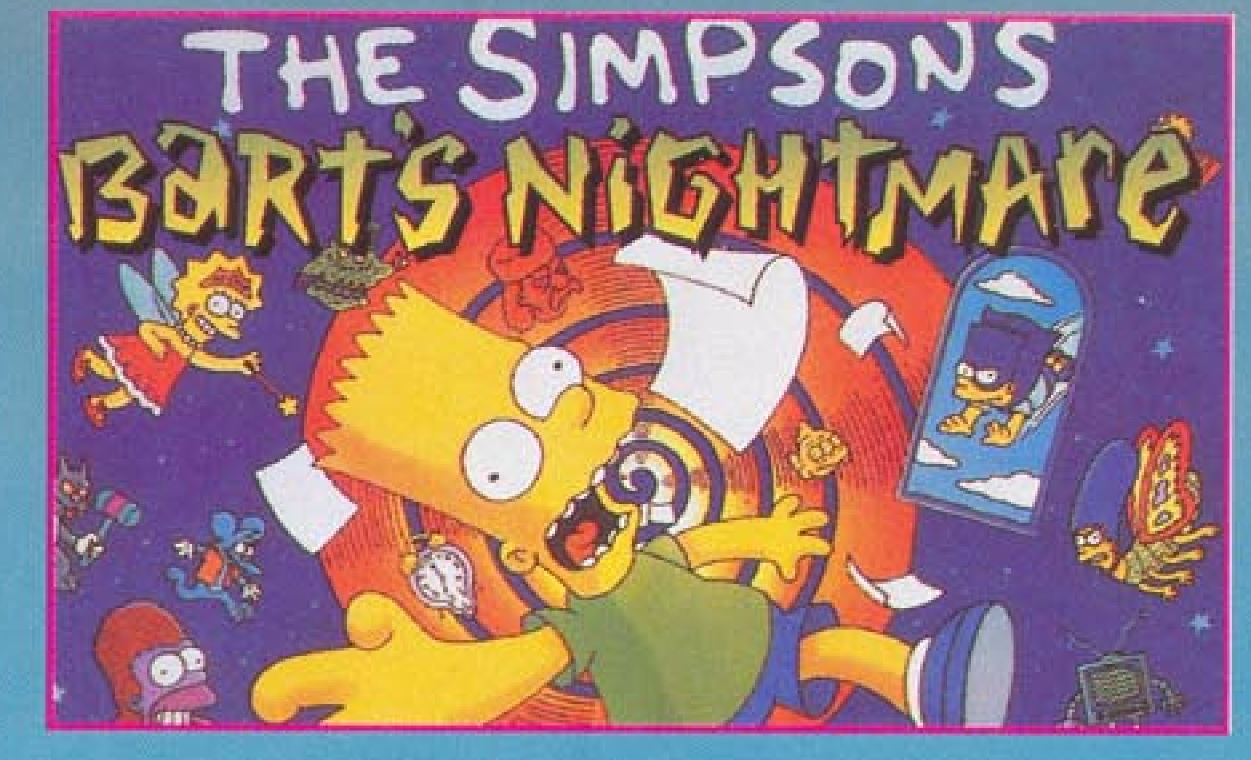


Como te dijimos en el número anterior, Acclaim, no pierde ni una sola oportunidad de hacer súper aventuras de los SIMPSONS...y cada vez más innovadoras. En esta ocasión, Bart el más representativo miembro de la familia, es el protagonista de esta complicada aventura, que para simplificar llaman pesadilla... Vas a tener oportunidad de conocer a fondo a Bart, sus héroes, temores... A lo largo de 8 fases, este juego te introduce en la "retorcida" mente de un niño que a veces se convierte en Bartman, "Bart Jones", Bartzilla (un inmenso monstruo tipo King kong)... Aunque a veces sea un poquillo perverso, dará hasta pena verle sufrir realmente, sólo por recuperar sus deberes. Seguro que en todo esto hay algún mensaje, para todo aquel que lo quiera "coger", algo así como que hay que estudiar y ser un chico aplicado... y de esta manera, no tener que pasar "malos tragos" por los que algunos pasan, me refería a Bart, no creas ...









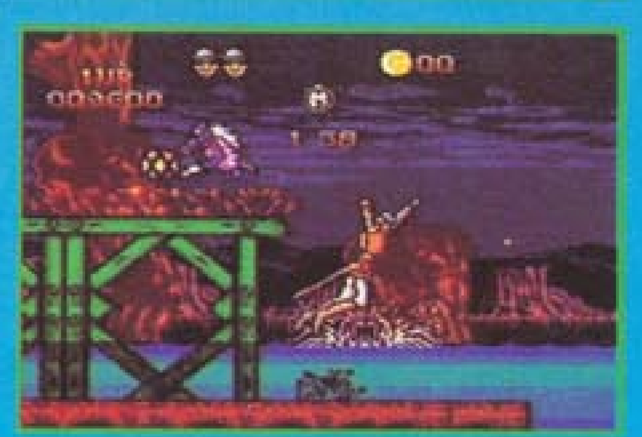


Bart es el protagonista de esta complicada aventura en busca de sus deberes.

DRAGON'S LAIR

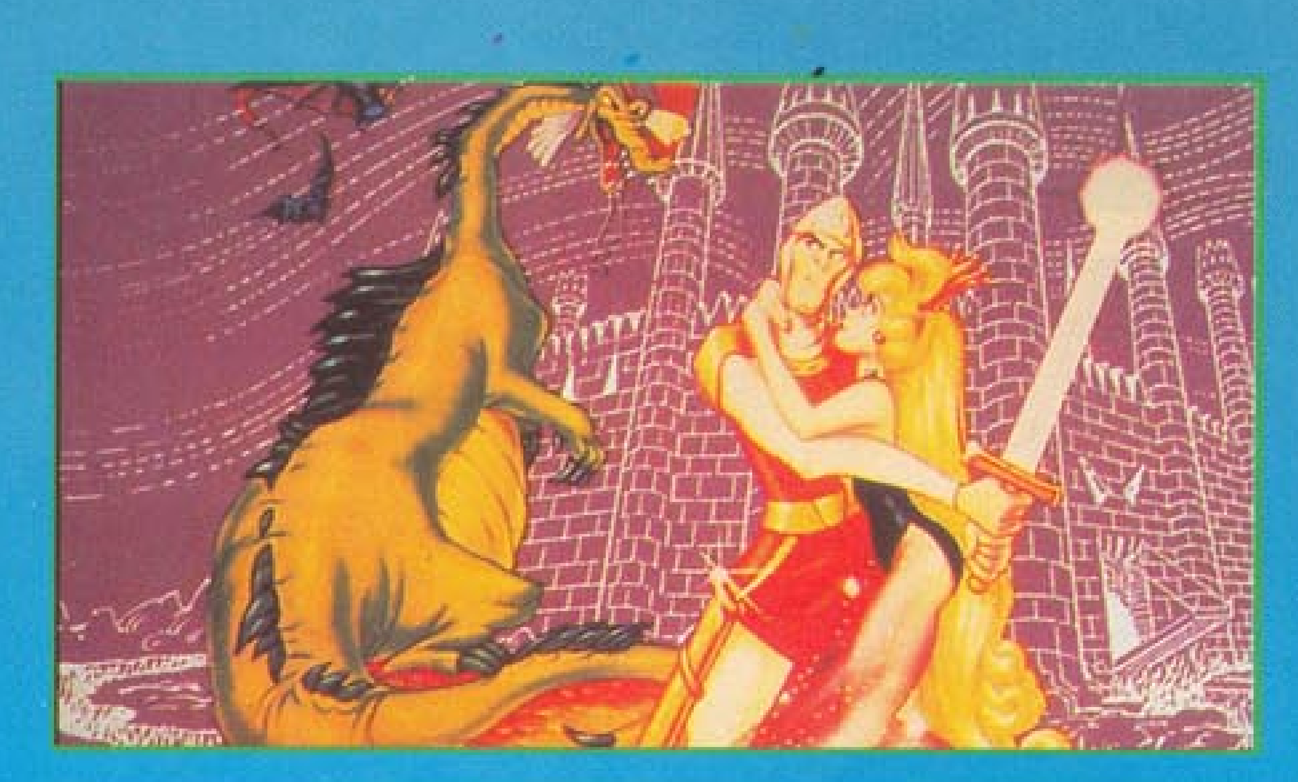








Rescatar a inocentes princesas es siempre un argumento súper válido para crear aventuras y plasmar en imágenes cada vez más perfectas, auténticos cuentos. En esta ocasión el protagonista es Dirk "el osado", y la doncella en apuros Daphne. Toda la acción se desarrolla en el castillo de Mordoc, lo cual crea, durante todo el juego, una necesidad casi imperiosa de salir de ese laberinto. Cuerdas, trampolines, y yunques pueden ayudarte en tu misión, pero no siempre... Aunque la habilidad es tu mejor arma, dispones de: espada, hacha, puñal ,estrella voladora... es importante que elijas bien el momento de usarlas, puede ser vital para seguir con vida. Supongo que conocías un poco todo lo que te he comentado, ya que, la versión de la máquina recreativa ha tenido un éxito sin precedentes, e incluso se creó una serie de dibujos animados.. Y, es que, realmente, las buenas historias, unidas a increíbles gráficos, y un final feliz, -es algo irresistible, incluso para el más duro de los jugones!...



Una buena historia, con unos increíbles gráficos y un final feliz

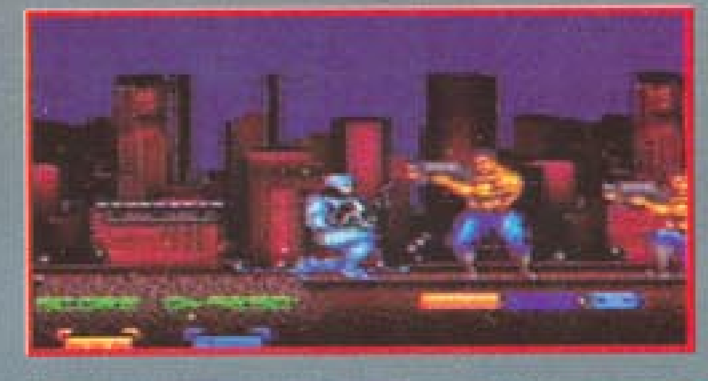


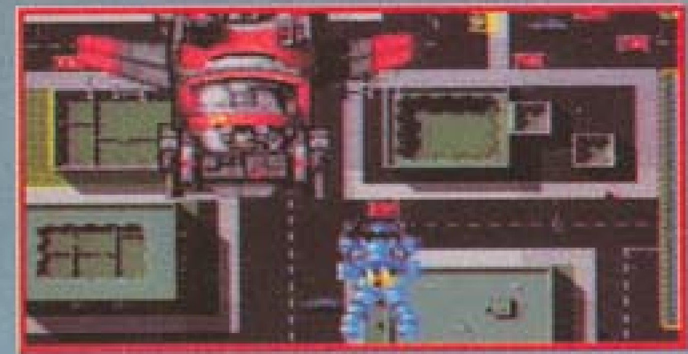
ROBOCOP 3

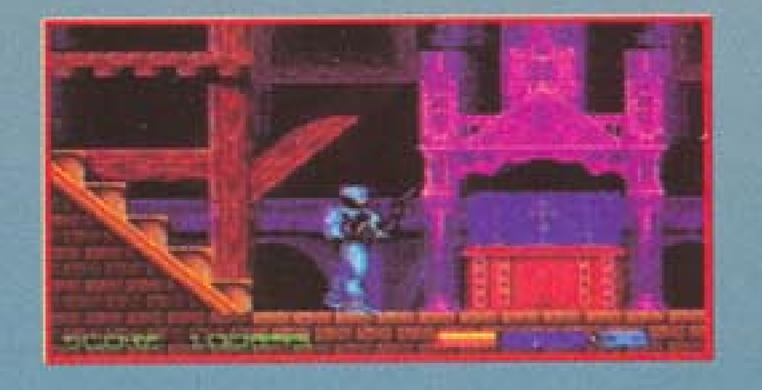


Ocean no podía dejar pasar la ocasión de presentar a su "poli" preferido, en la consola más "súper" de **NINTENDO**. Y para semejante evento, no se ha escatimado en nada. Lo último en cuanto a gráficos, sonido, armamento, enemigos ¡qué tamaño!...si es que ¡da "hasta pena"destruirlos de lo bien hechos que están!... La dificultad de este juego es realmente alta, pero no en vano, **ROBOCOP** ya ha sido el protagonista 2 veces en **GAMEBOY** y una en NES, así que, el que se atreva con este título, seguro que sabe a lo que se expone, relativamente claro, porque, ver a **ROBOCOP** volar, sí, has leído bien: volar, dejará perplejo incluso al más experimentado de los "jugones". Un nuevo desafío te está esperando, ¡ya!, en tu **SUPER NINTENDO**, ¡acéptalo si eres valiente!.

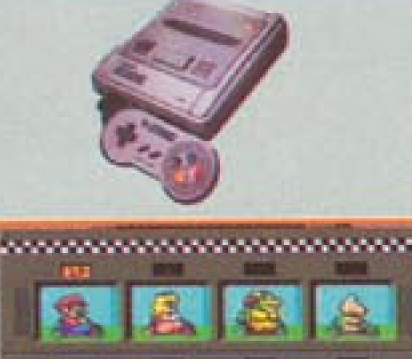




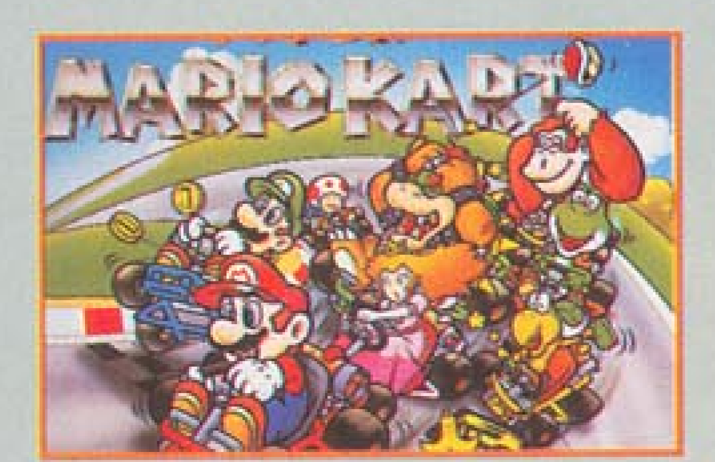




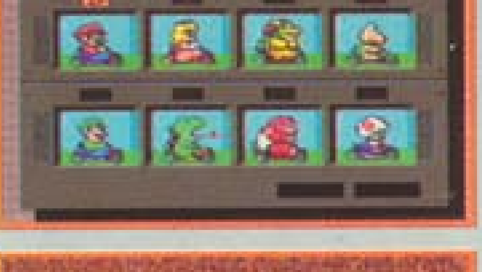
SUPER MARIO KART



Mario, Luigi, la princesa Toadstool, Yhosi, Bowser, Donkey Kong JR., Koopa Troopa, y Toad, esto, en cuanto a posibilidad de elegir pilotos. Mushroom Cup Race, Flower Cup Race, Star Cup Race, respecto a Copas que puedes disputar. Mario Kart GP (el que escojas contra los otros 7), y Time Trial (para practicar), en caso de que elijas un solo jugador. Mario Kart GP (tú y tu compañero contra los otros 6), Match Race (tú contra cualquiera de la pandilla de Mario, incluido él), Battle Mode (a "bofetadas" con tu contrincante), si coges la opción de dos jugadores. Pero aún hay más: objetos para recoger (con "sorpresitas"), interrogantes sobre la pista (no sabes si son buenos o malos, tendrás que arriesgarte...), posibilidad de elegir entre dos tipos de motores: 50 c.c. y 100 c.c., ¡y más, mucho más!. ¿Crees que a todo esto se le puede calificar de simple carrera de karts?...

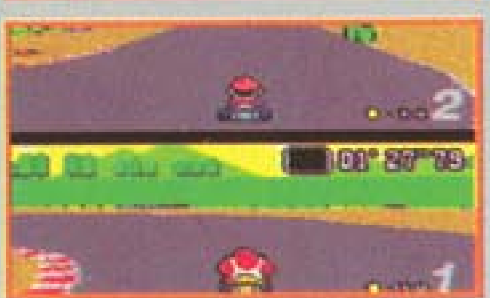


Mucho más que una simple carrera de karts...







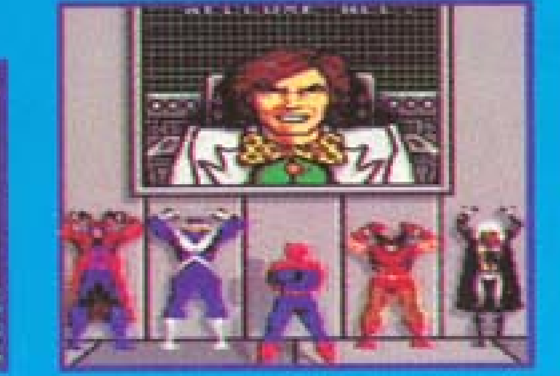


SPIDERMAN & X-MEN



Nunca se han reunido tantos héroes en un mismo título (con súper chica incluída): Cyclops, Storm, Gambit, Wolverine y por supuesto Spiderman. Cada uno de ellos tiene que sobrevivir a su propia aventura. Deberán emplearse a fondo utilizando sus súper poderes, de los cuales te informarás al elegir a tu héroe, ya que, te saldrá en pantalla una ficha con todas sus características. Imagínate la cantidad de decorados, maneras de luchar, enemigos y armas que vas a encontrar, realmente, ¡es necesario verlo para creerlo!.



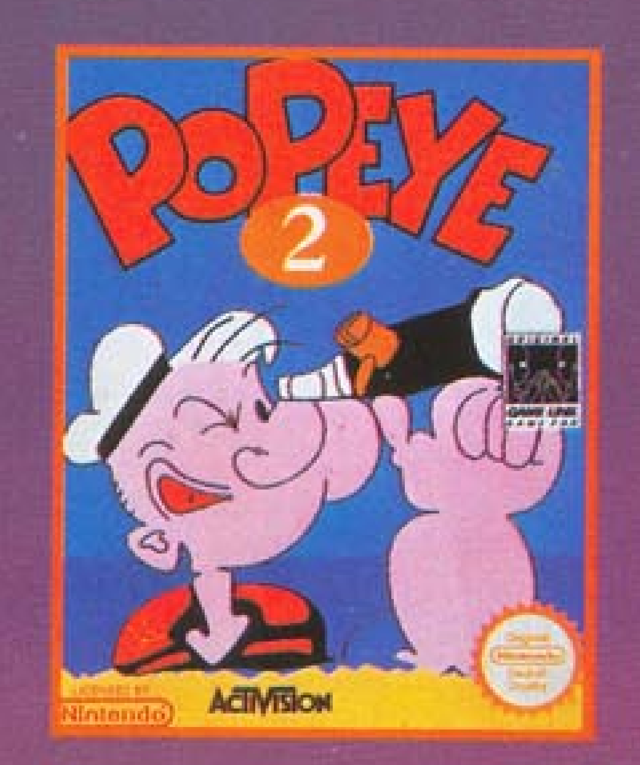


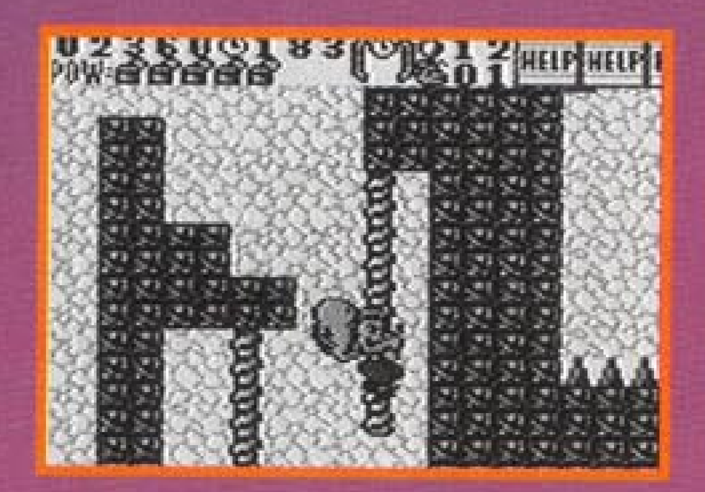


NOVEDADES

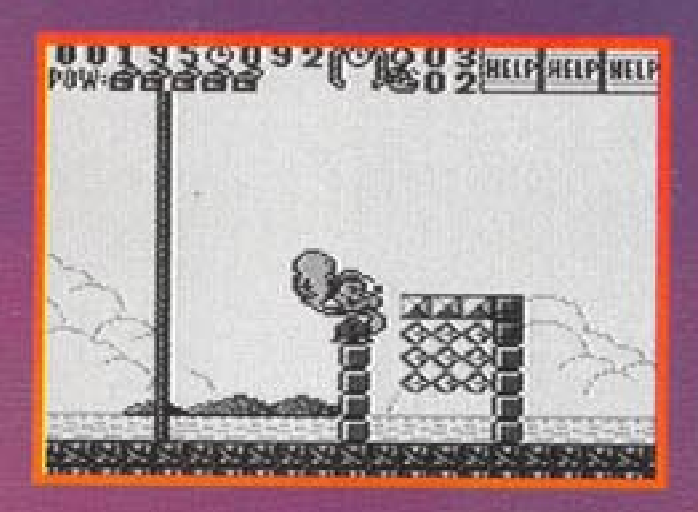
POPEYE 2

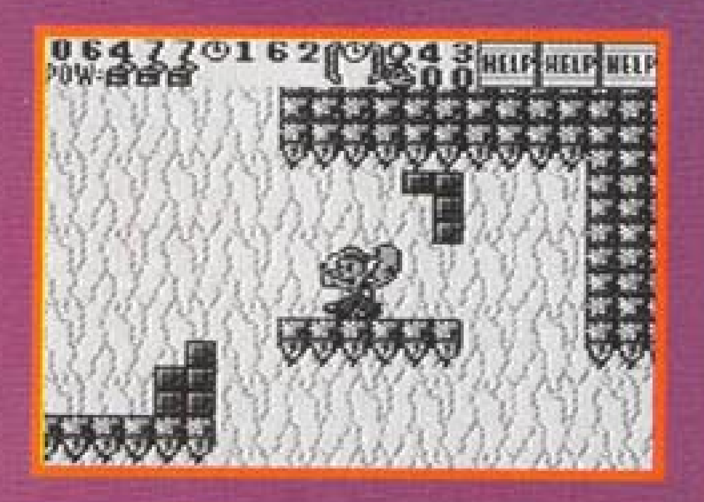
Este redomado marinero se ha metido en una nueva aventura, donde no falta ni su novia Olivia, ni el malvado Brutus, ni su súper puño (arma infalible en cualquier momento y contra todo tipo de enemigo), y por supuesto tampoco las espinacas, que necesitará para aumentar su energía. Hasta aquí, lo que ya conocías de Popeye. Ahora piensa en una de las aventuras de mayor éxito para **GAMEBOY**, sí, efectivamente: **SUPER MARIO LAND**. Suma las características de este juego y todas las habilidades de POPEYE, y obtendrás una idea bastante aproximada de todo lo que te ofrece **POPEYE 2**. También puedes ser el "malo" en esta aventura, sólo tienes que utilizar el **GAME LINK** y elegir al perverso Brutus como protagonista. ¡No es tan simpático como Popeye, pero jugar con él resulta igual de divertido!.



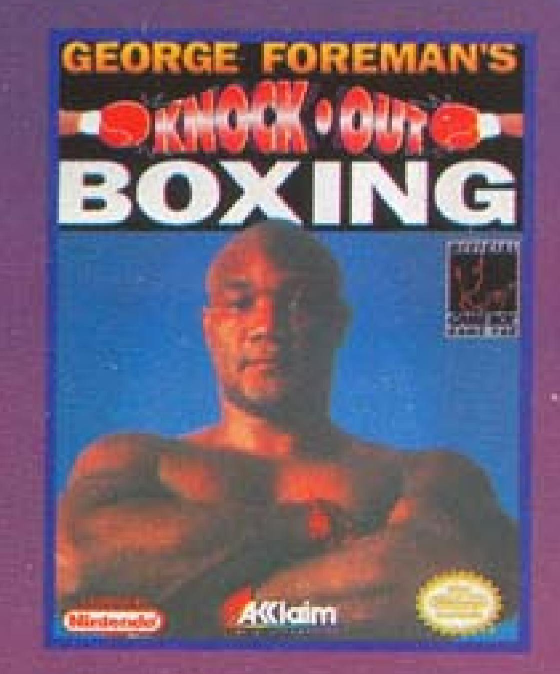


Una nueva aventura de Popeye, Olivia, Brutus y su súper puño.

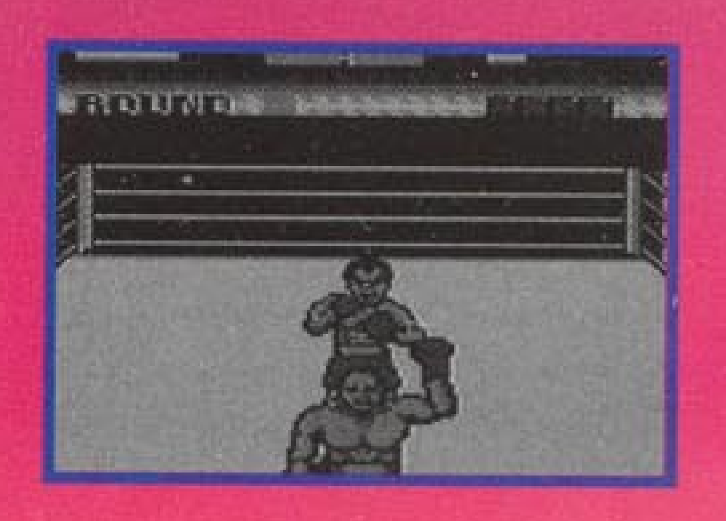




GEORGE FOREMAN'S BOXING



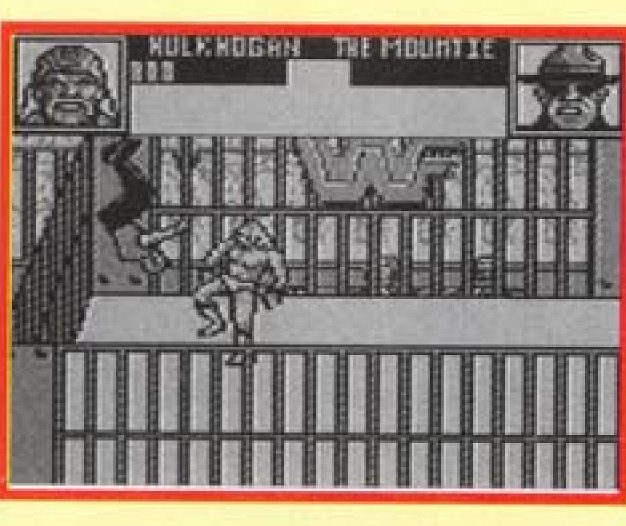
George Foreman es un boxeador de 43 años, con 118 Kilos de peso, y un récord de 71 combates ganados, y 3 perdidos ¡en toda su vida!. Una auténtica leyenda del boxeo americano que vas a poder conocer, de la mano de **GAMEBOY**. El primer juego de boxeo para "nuestra portátil preferida", no había podido escoger mejor protagonista, ¡lo vas a comprobar!. Su veteranía es siempre una ventaja, ya que, aunque sus oponentes (9 a los que derrotar) son más jóvenes, no tienen su experiencia, 18 años en el ring ¡no han sido en vano!. Conoce a la perfección las tácticas de combate, sabe que, estar en continuo movimiento es vital... y aprovecha una debilidad de su contrincante,por mínima que sea, para derribarle con un supergolpe... George Foreman, te va a transmitir toda su sabiduría, pero una vez que empiece la pelea, recuerda que te vas a quedar sólo ante boxeadores de reconocida valía. La victoria está únicamente en tus manos...



WWF SUPERSTARS 2



Aunque las comparaciones suelen ser odiosas, puede que no lo sean tanto, si sirven para demostrar que no sólo uno, sino dos títulos, son buenos. Este es el caso de WWF y su continuación. La "plantilla" de luchadores aumenta y varía. Por supuesto, contarás de nuevo con Hulk Hogan y Randy Savage (según él mismo dice "el más macho", con semejante argumento no podía faltar) pero aparte están: el Juez Sid, Undertaker, Jake "la serpiente" y Mountie. La frenética lucha en el ring sigue siendo el mayor aliciente de este juego, pero hay más: combate en jaulas, posibilidad de elegir el nivel de dificultad, y llenar el ring de acción confrontando "dos contra dos", utilizando el GAME LINK. Está muy bien ser honesto en el deporte, pero un golpe bajo, de vez en cuando, no viene mal en un combate tan salvajemente divertido...





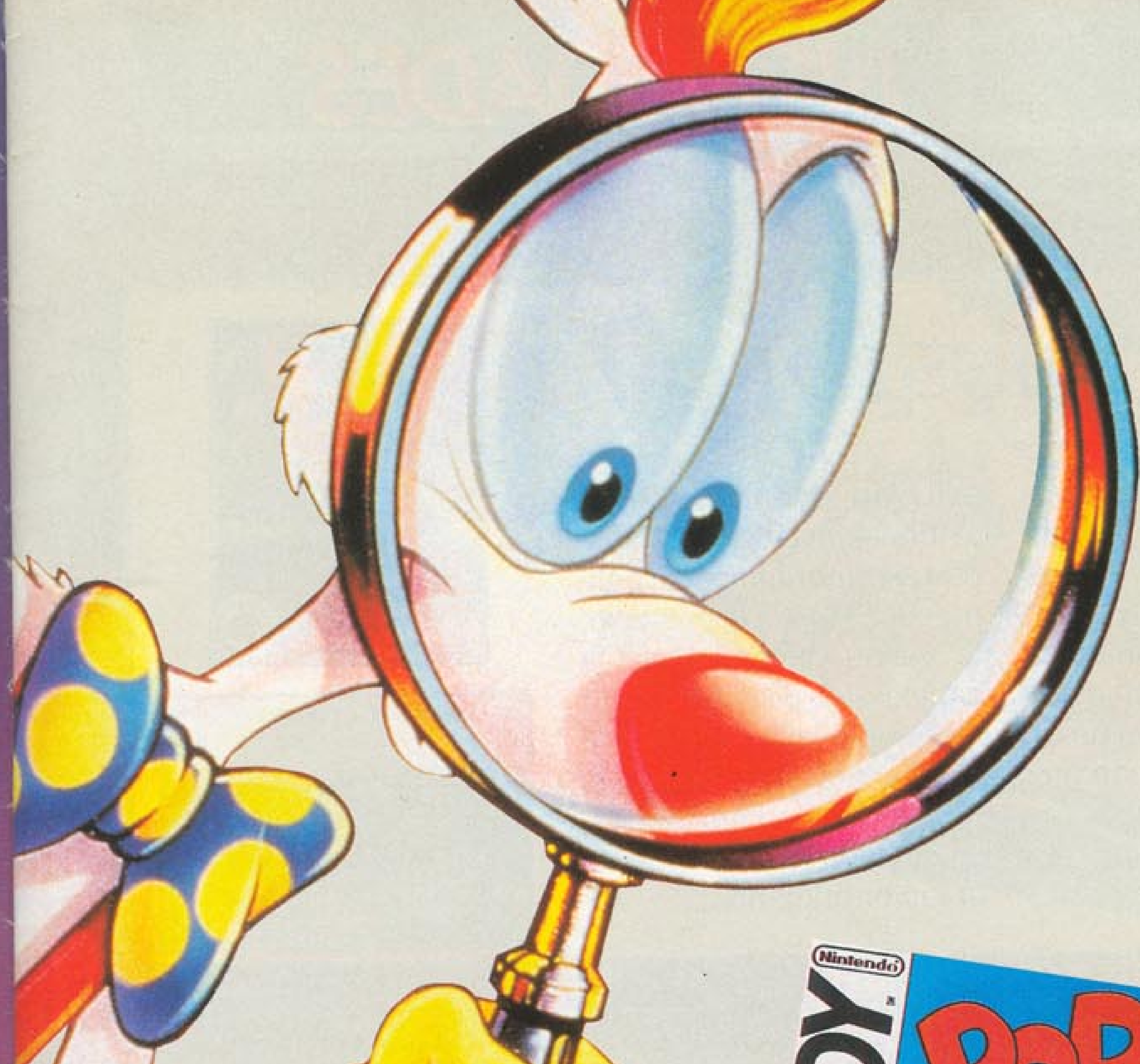
Aumenta la plantilla, combate en jaulas y "dos contra dos".

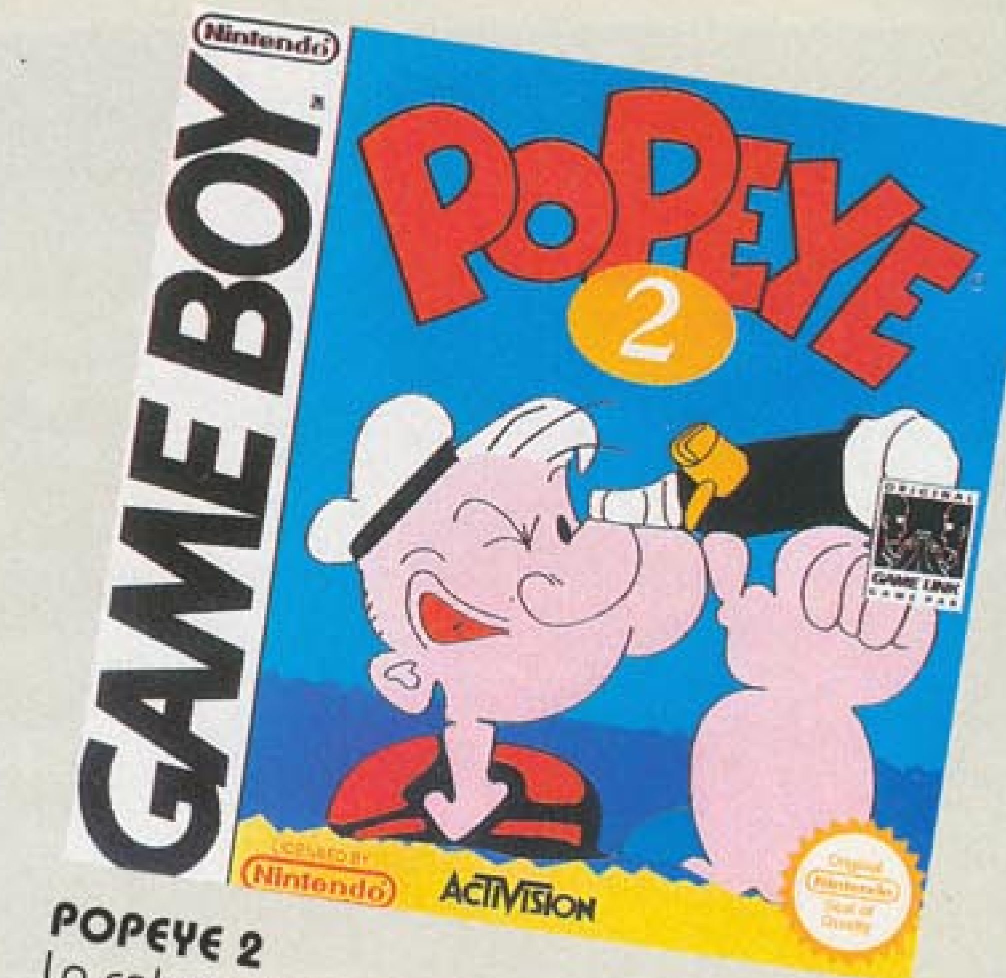






NO LES PIERDAS LA PISTA





POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.

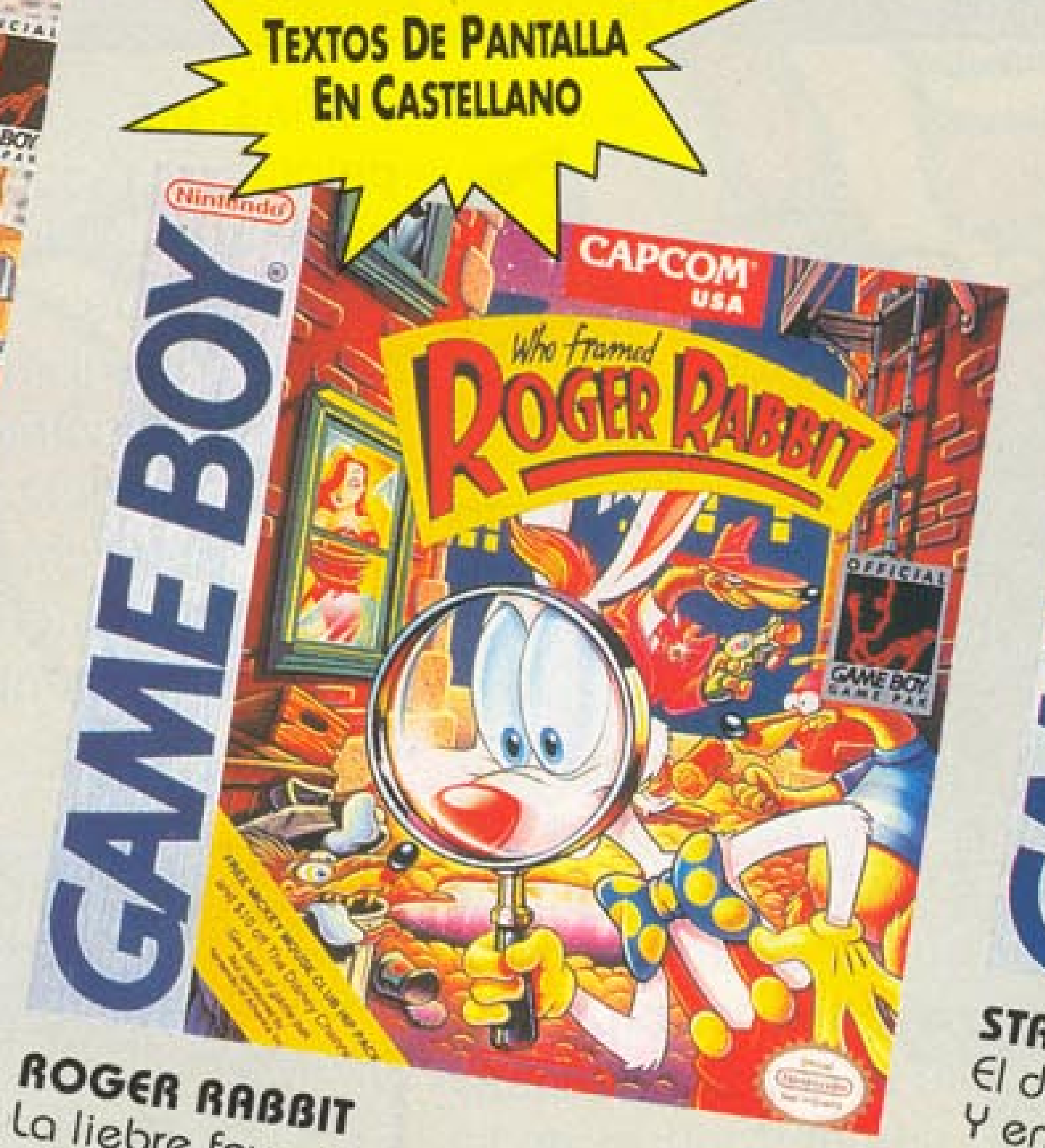


PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...

TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!

NOVEDADES

PHANTOM AIR MISSION



No podía faltar, y no podían ser otros más que Activision los encargados de realizar el primer simulador de vuelo para **GAMEBOY**. Porque tienen "cierta debilidad" con el F-14 TOMCAT, y han demostrado que lo hacen muy bien, con sus versión para ordenador. Realmente es asombroso comprobar que **GAMEBOY**, es capaz de "hacerse pasar" por un jet de combate, tan complejo como éste, y que no falta ni un detalle, no sólo en cuanto a prestaciones, sino también en armamento y equipo. Respecto a la aviación enemiga, serán aviones soviéticos y transportes ¡mortalmente peligrosos!. Desde el principio, te vas a encontrar en la cabina del piloto y vas a tener que llevar a cabo misiones de alto riesgo. El apoyo técnico, lo tienes, sólo queda tener en cuenta el factor humano...





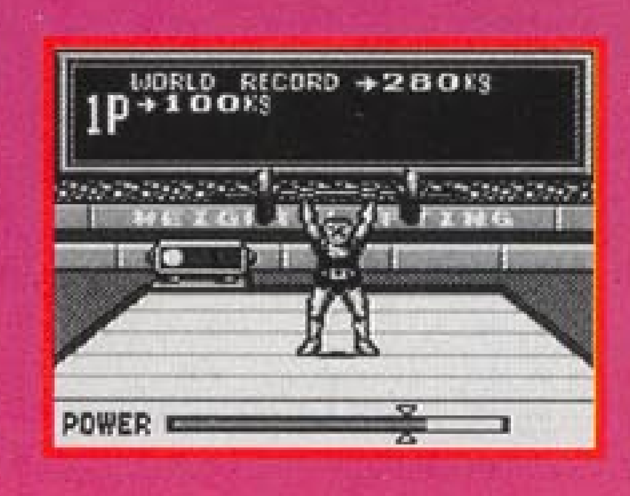
TRACK & FIELD

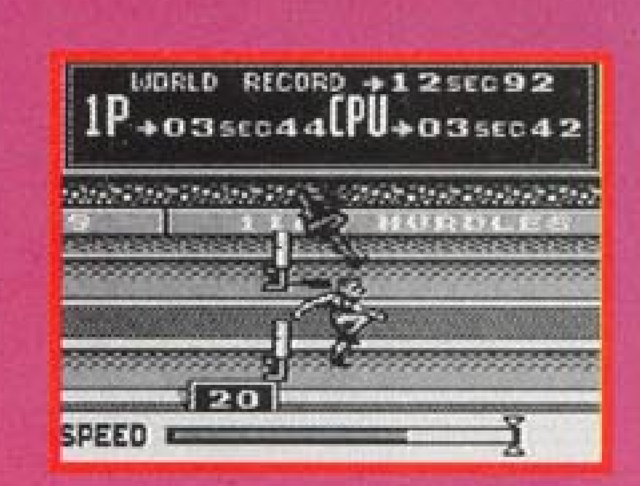




Parece increíble que pueda caber ¡tanto! en un cartucho tan pequeño. Hasta once pruebas de atletismo, y más teniendo en cuenta, que en la máquina recreativa sólo había 6... Desde los más "vistos", como los 100 metros lisos, hasta los más "elitistas", como el tiro con flecha y arco, por ejemplo. TRACK & FIELD es un título imprescindible para todo aquel que sea amante del deporte, pero lo mejor es que le sobran alicientes para que cualquiera, sea cual sea su hobby, disfrute con él, ya que, en cada prueba deberás demostrar una destreza: habilidad, en los 100 metros valla; precisión, en el salto de pértiga... y en todas ellas, una rapidez de reflejos, casi felina. Y si crees que ya no tienes rival, utiliza el GAME LINK, para competir contra el más resistente de tus amigos. Te vas a cansar, sí, ¡pero de tanta diversión!.

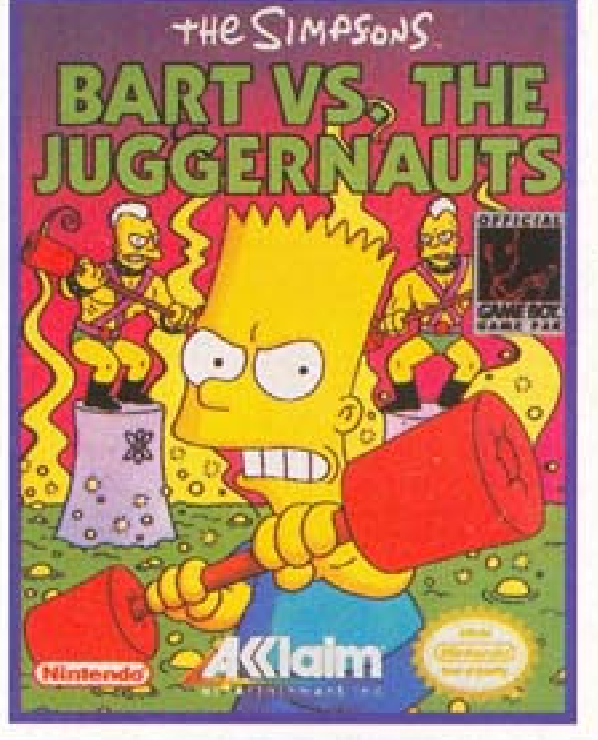
Parece mentira que quepan hasta 11 pruebas en un cartucho



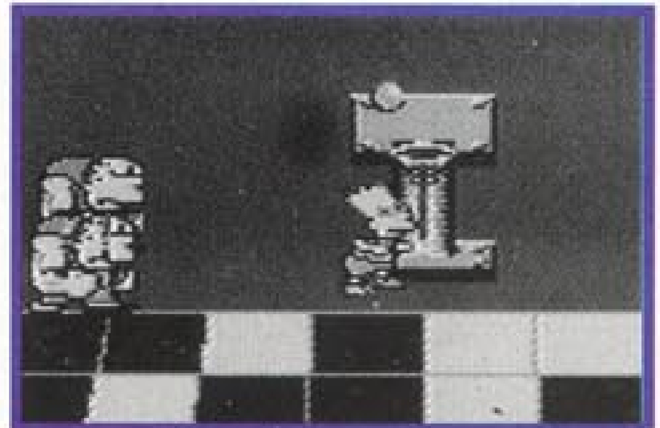


THE SIMPSONS
Bart vs. The Juggernauts

Este título es otra demostración de que agotar todas las posibilidades que ofrecen THE SIMPSONS, para crear aventuras súper divertidas y originales es prácticamente imposible. Y es que, teniendo a Bart como protagonista, es difícil no ser ingenioso, y más en esta ocasión... No se le ocurre "otra", que presentarse a su concurso preferido, el cual consiste en continuos enfrentamientos con sus héroes de la "tele", los Juggernauts. Conociendo a Bart y sus gustos un tanto excéntricos, imagínate la "maldad" de estos "seres", y la dificultad de las pruebas. Para que te hagas una idea, una de sus preferidas, es la de atravesar un tablero de damas, para encestar una pelota que recoge al principio, y lo más divertido para Bart, es que, si pisas un cuadrado negro, te dará una corriente eléctrica, que te dejará "sonriendo" de por vida... "Está "chupao" tío"... diría Bart, aunque la realidad, sea bastante diferente..









SUPER MARIO LAND 2

Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Vaya título!

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO

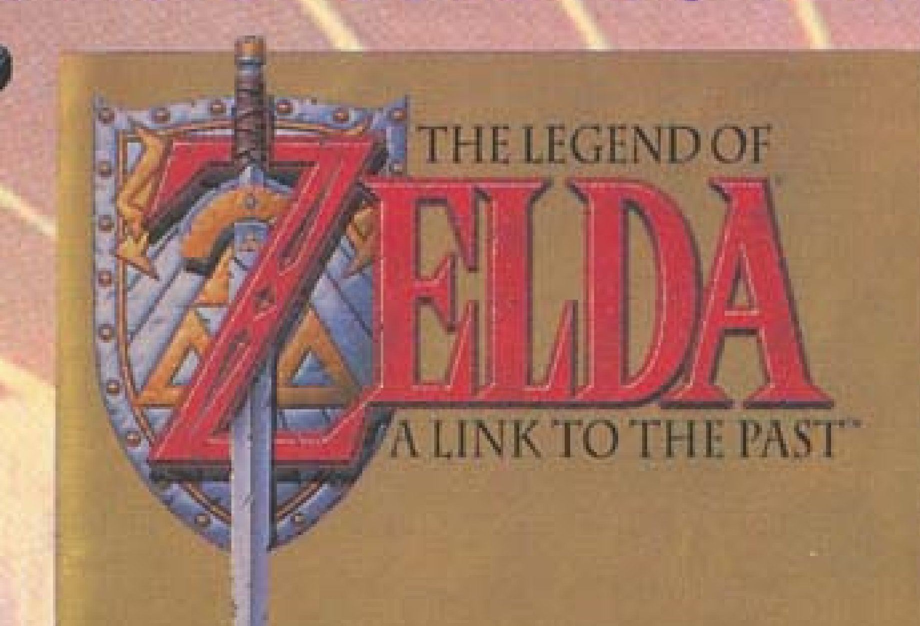


ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

LA MAGIA DE UNA LEYENDA

El terrible y despiadado Golden, que durante siglos acarreó tantos males a mi querido pueblo, consiguió por fin, convertir al maravilloso Golden Land de la Trifuerza en un mundo oscuro y lleno de maldad. Pero, no todo quedó ahí. Sus ambiciones aún irían más lejos, intentando más tarde, apoderarse del fantástico mundo de Hyrule, ayudado por su más fiel servidor: Agahnim.



Viendo, entonces, los peligros que se avecinaban sobre mi ciudad, decidí coger una vieja lámpara que tenía guardada en mi cofre y me dispuse a afrontar esta apasionante aventura.



Me dirigí, en primer lugar, hacia el Castillo de Hyrule, entrando en él a través de un tunel secreto situado a su derecha, en un seto rodeado de ladrillos. Y, en su interior, un amistoso personaje me proporcionó dos objetos muy útiles: la espada y el escudo.



En compañía de la Princesa, regresé a la Sala de los Tronos, lugar en el que moviendo hacia la izquierda el mueble que allí había, pude encontrar un pasadizo secreto, donde me adentré utilizando uno de los objetos que poseía.



Tras atravesar varias salas llegué al Santuario. Allí un simpático viejecillo me cedió amablemente su cofre a la vez que indicó en el mapa cual sería mi próximo destino...

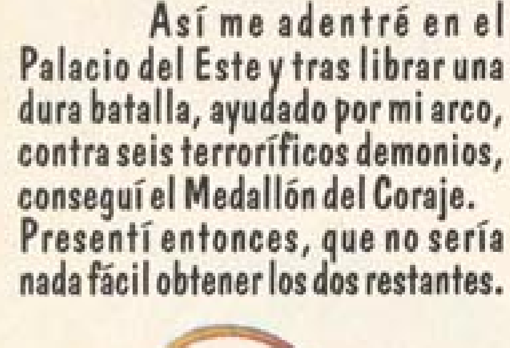


...una casa con el tejado de hierba, en la que una anciana dama me desvelaría el lugar donde encontrar la Espada Maestra: Lost Woods.



Ya en las proximidades del Palacio del Este, no sin antes haber realizado distintas "gestiones" en mi camino, tales como comprar o recoger algún objeto y hablar con alguna persona del lugar..., me llevé una gran decepción al comunicarme, otro amable anciano - el mismo que más tarde me daría los Zapatos de Pegasus -, que para poder coger la Espada Maestra debía tener en mi poder los tres Medallones.





Así me adentré en el Palacio del Este y tras librar una dura batalla, ayudado por mi arco, contra seis terroríficos demonios, conseguí el Medallón del Coraje. Presentí entonces, que no sería nada fácil obtener los dos restantes.







Con los Zapatos de Pegasus ya en mi poder, me encaminé hacia la Biblioteca, lugar en el cual encontré el Libro de Mudora, que me facilitó la entrada a otro palacio: el Palacio del Desierto.



Usé el Libro en el Monolito central y observé, cómo las tres bases que había en el suelo se cambiaban de sitio, permitiéndome así la entrada en el palacio, donde conseguí el Medallón del Poder.



Más tarde me dirigí hacia la Montaña y entrando en ella, por la Gruta, encontré un anciano al que ayudé a salir de la cueva, obsequiándome entonces, con un Espejo Mágico.

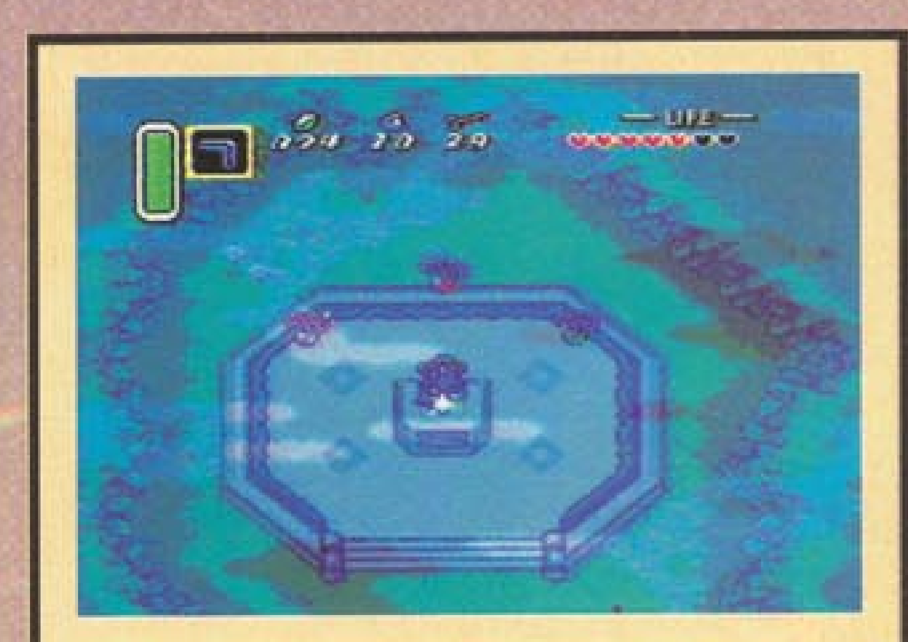
... A FIN



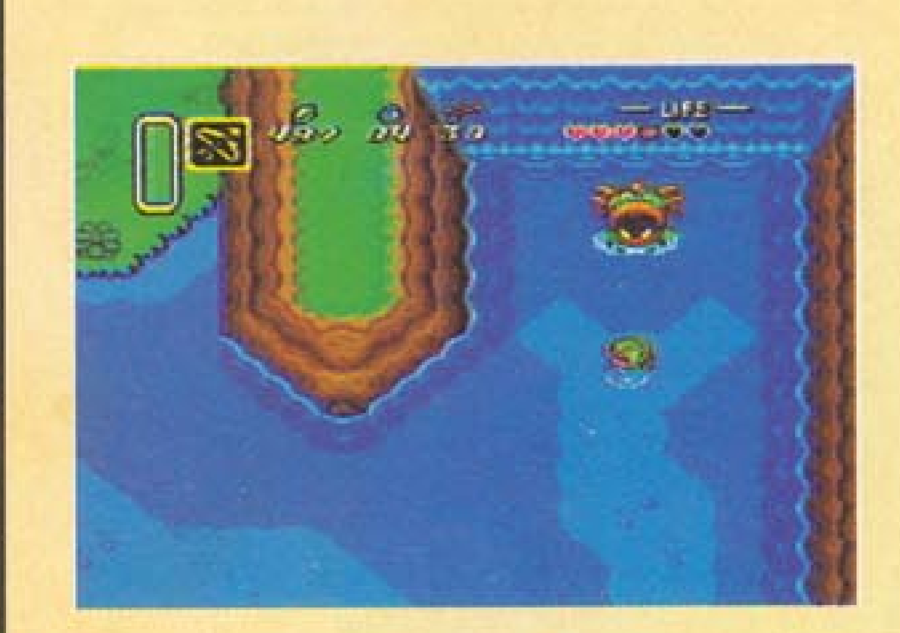
A continuación subí hasta lo alto de la Montaña, donde encontré un Transportador que me llevó al Mundo Oscuro.



De este modo pude llegar hasta Spectacle Rock. Usé el Espejo para pasar de nuevo al Mundo de la Luz y entré en la Torre de la Montaña. Allí me estaba "esperando" el Medallón de la Sabiduría.

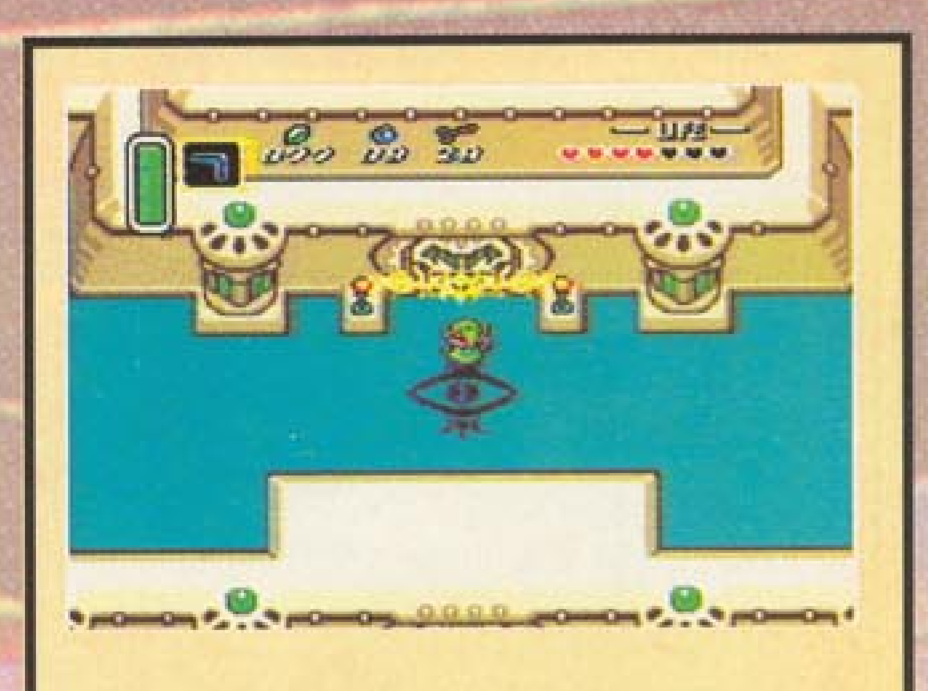


Ahora, ya podía recuperar la Espada Maestra.



Mi siguiente destino fue llegar a las Cataratas de Zora, para lo cual tuve que andar por el río -por su parte más clara- hasta encontrarme con Zora, quien me vendió las Aletas por 500 rupias.





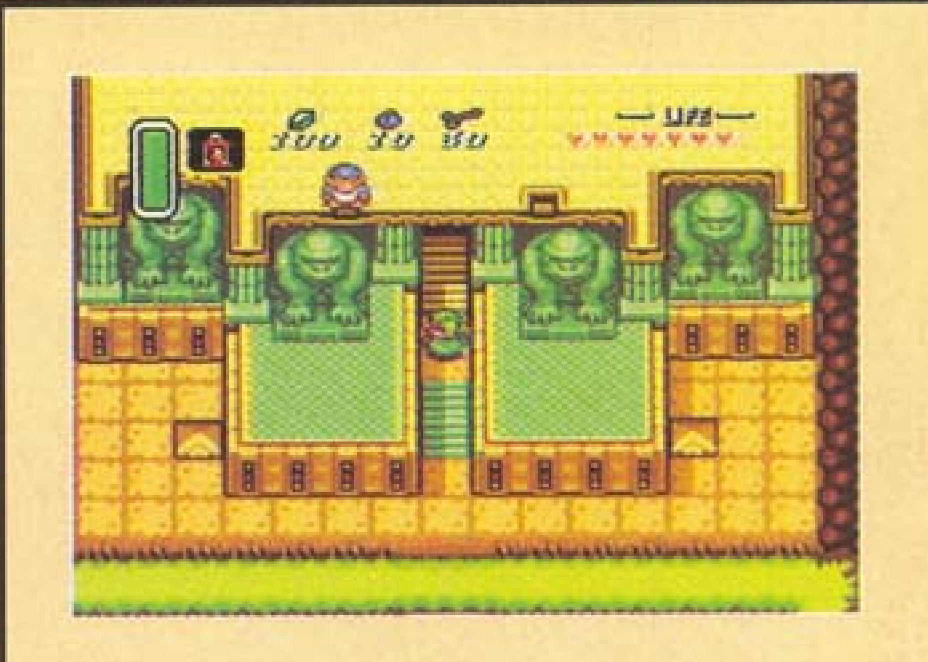
Después, me adentré en el Castillo de Hyrule golpeando con la Espada el rayo que protegía la puerta. Allí me esperaba un gran enemigo: Agahnim.



Para vencerle me mantuve alejado de él, esquivando sus "magias", y golpeé con mi Espada la gran bola de fuego que me lanzó.



Ya en el Mundo Oscuro, decidí ir hacia la Mazmorra de la Oscuridad, encontrándome en el camino con Kiki, un "simpático" mono al que pagué 10 rupias para que me acompañara.



Pero... eso no fué todo, aún tuve que darle 100 rupias más, para que me abriera la puerta de la Mazmorra y así poder coger el Martillo Mágico.



El segundo punto al que me dirigí fue al Palacio Inundado. Pero, en seguida, mi camino se vio cortado, por lo que salí del palacio, usé el Espejo Mágico para transportarme al Mundo de la Luz y accioné el resorte que abría las compuertas de la presa.



De vuelta en el Mundo Oscuro comprobé que ya no había impedimento para avanzar. El agua había llenado el pasillo y así lo podía atravesar nadando.



DE PRINCIPIO...



Más tarde, pasé de nuevo al Mundo de la Luz y entré en Lost Woods, donde utilizando mi Martillo pude atravesar la valla que me impedía el paso hacia el transportador, que me introduciría en el Bosque de Skeleton de l Mundo Oscuro. Entonces decidí investigar en el Castillo del Bosque.



Allí encontré la Varilla de Fuego, objeto que utilicé en seguida, para disparar a una estatua de piedra que me impedía la entrada a la tercera zona del Castillo.



Mi siguiente "visita" fue la Mazmorra del Ciego. Pero para entrar en ella, tuve que llegar primero hasta el pueblo, y tirar del tridente que poseía la estatua que había en la plaza.





Dentro de la Mazmorra, llegué a una habitación iluminada por un pequeño rayo de luz que me permitía ver una gran grieta en el suelo. Tiré una bomba en ese punto y bajé rápidamente al sótano...



...encontrando en él, una hermosa doncella, a quien llevé a una habitación, en la cual se me había indicado que había un guardián.





Al entrar en dicha habitación, comprobé que estaba totalmente vacía. Y ¡cuál fue mi sorpresa! al ver cómo la doncella se convertía en el terrible guardián, al incidir sobre ella los rayos del sol.



A continuación entré en el Palacio Helado. Para lo cual utilicé el Espejo frente el palacio...

...transportándome así, al Mundo de la Luz. Nadé entonces hacia el islote y allí, levantando una piedra encontré el transportador que me introdujo en el palacio.





Más tarde me dirigí hacia el Bosquecillo tenebroso del Mundo Oscuro, donde un amable "animalito" me dió una pala.



... A FIN



Regresé, entonces, al Mundo de la Luz, apareciendo en el Bosquecillo Tenebroso, y me dispuse a excavar, en la zona Noroeste del bosque, hasta que encontré la Flauta Mágica.



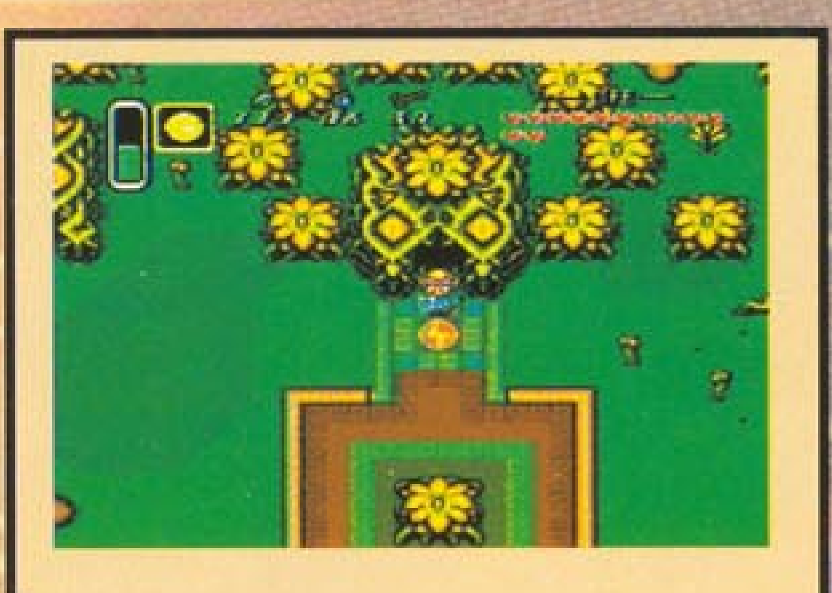
Con la Flauta, fui al pueblo y la hice sonar delante de la veleta, convirtiéndose ésta, en ese preciso instante, en un "pato" que decidió acompañarme.



Subí después, a la cima de la Montaña donde se encuentra la Torre y leí, con la ayuda del Libro de Mudora, la inscripción que figuraba en una tumba, consiguiendo de éste modo, el Medallón de Ether.



Ayudado por el "pato" llegué al territorio del Palacio del Desierto, lugar en el que habia un transportador que me condujo al Mundo Oscuro.



Ahora ya estaba preparado para entrar en la Mazmorra del Pantano, cosa que hice colocándome sobre el símbolo del Medallón de Ether y usando dicho medallón.



A continuación, me dirigí a las Cascadas del Mundo Oscuro. En este lugar encontré una calavera y un grupo de piedras formando un círculo. Arrojé la calavera al interior del círculo y... obtuve el Medallón de Quade.



En lo alto de la Montaña de la Muerte - en el Mundo de la Luz - busqué una plataforma en la que había tres estacas formando un triángulo. Las golpée en sentido contrario a las agujas del reloj, empezando por el de la derecha, y apareció un transportador que me llevó a la cima de la Roca Tortuga, en el Mundo Oscuro.



De este modo pude llegar al Castillo de la Roca Tortuga y entrar en él, usando el Medallón Quade sobre el símbolo de este mismo medallón.



Con los Siete Cristales en mi poder, obtenidos en sus correspondientes castillos, ya estaba preparado para entrar en la Torre de la Montaña del Mundo Oscuro.



Una vez derrotado Agahnim, llegué con la ayuda de mi inseparable compañero, el "pato", hasta la cima de la pirámide.

Allí me esperaba la más dura batalla: luchar frente a Ganon, al cual pude vencer lanzándole una Flecha de Plata.

Y... ¡por fin! la paz regresaba al pueblo de Hyrule.

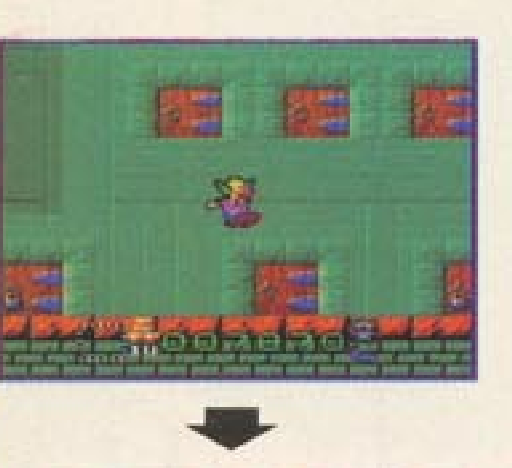


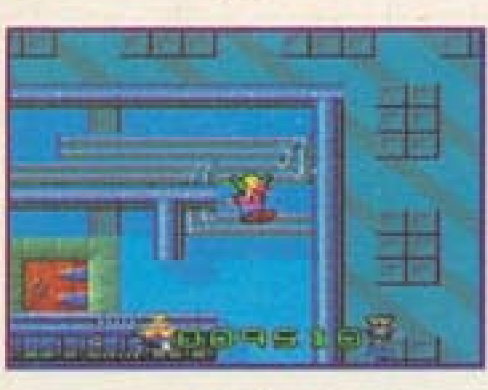
FASE 2

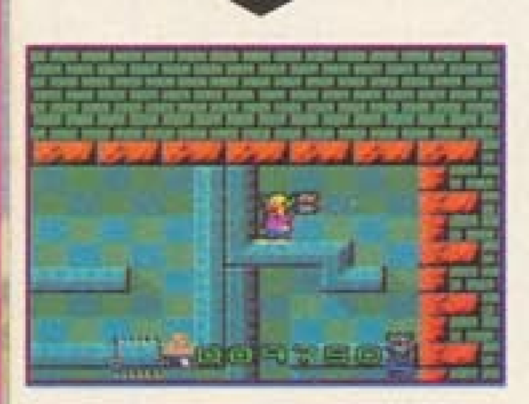
En esta fase encontrarás una habitación especialmente conflictiva, cuya puerta está rodeada por tuberías y un "bloque pateable" que te impiden el paso.

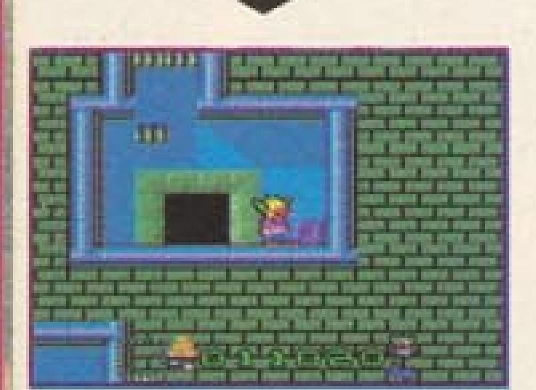
Aquí tu mayor problema no será cazar a los ratones, sino conseguir que la puerta se cierre.

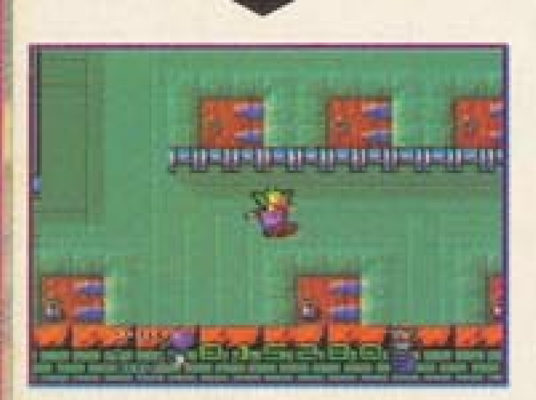
Para ello, colócate justo en el borde derecho de la plataforma donde está la salida y salta hacia arriba atravesando las tuberías. El salto ha de ser muy ajustado, ya que existe un "hueco imaginario" muy estrecho, por el cual has de pasar. Una vez arriba dirígete hacia la izquierda, entrarás así, en una zona secreta: un laberinto de finas tuberías, que tendrás que ir atravesando para buscar el camino correcto. De este modo llegarás a una zona, donde una especie de "cañón láser" y dos seres de aspecto un poco extraño, te esperan y ¡no con buenas intenciones!. Cuando te hayas librado de ellos, entrarás en un pasillo, en cuyo techo existe una abertura por la que has de subir y, ya arriba, golpear los "bloques pateables". Verás entonces como se abre una puerta secreta que te conduce a una pantalla de bonus. Recoge aquí, todos los regalos y aparecerá un "fantástico bloque pateable" que al ser golpeado cerrará la puerta y... ¡sorpresa!: verás como aparece el suelo que te permite entrar en otras tres habitaciones de esta fase.

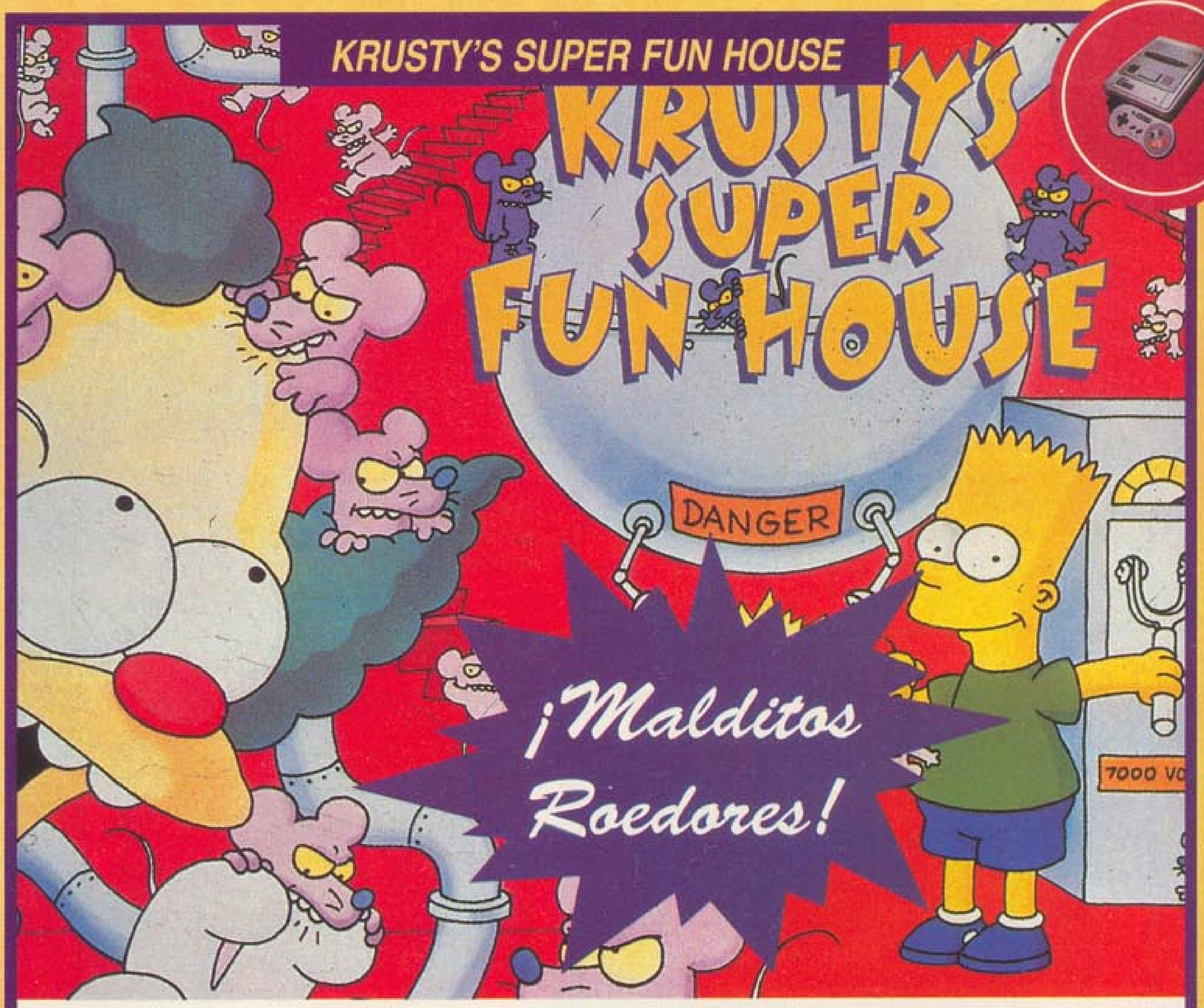












¿Te gustan los grandes retos?, ¿estás armado de paciencia?. Espero que sea así, o de lo contrario no podrás ayudar a tu querido amigo Bart y a su héroe Krusty en este fantástico juego.

Mueve bloques, destruye muros, lanza tartas, conecta tuberías... En definitiva, emplea a fondo tu imaginación, es totalmente necesario ¡te lo aseguro!, para conducir a estos astutos animalitos hacia las trampas. Cinco "irritables" fases, con sus respectivos niveles, te esperan. ¿Vas a ser capaz de soportarlo?... Seguro que sí. Pero, por si acaso, aquí tienes una pequeña "ayudita" para algunas de las habitaciones más complejas y, por supuesto, los "tan esperados" passwords.

FASE 3

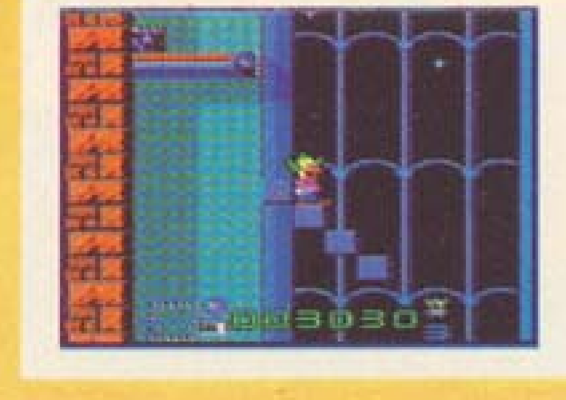
Aquí se encuentra otra de las habitaciones más difíciles de resolver.

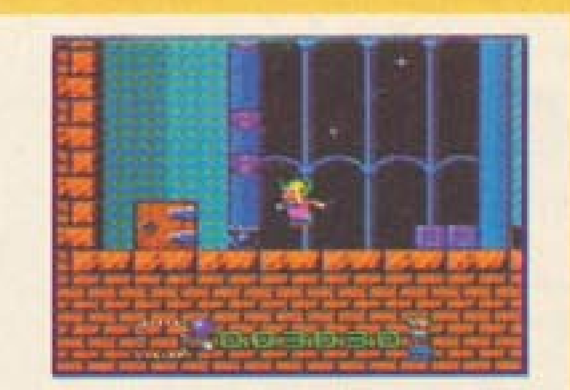
Al entrar en ella verás seis bloques alineados en el suelo -cuatro de ellos los puedes coger para hacer escaleras y los otros dos contienen alimentos- y a su derecha una especie de tabique que te separa de la trampa.

Tu primer objetivo es coger un "escape", que está colocado sobre una plataforma a gran altura.

Para alcanzarlo deberás hacer escaleras utilizando los bloques antes mencionados, pero... ¡no será tan fácil!, ya que al disponer sólo de cuatro bloques no podrás llegar, en principio, a la plataforma.

Empieza, entonces, formando una escalera, hacia la derecha, que te permita llegar a la parte más alta de la pared que te separa de la trampa. Después, recoge los peldaños formados -pulsando "abajo" y "B" sobre el bloque que quieras recoger- y almacénalos en el saliente que hay a la derecha de dicha pared. Y por último, construye otra escalera desde lo alto de esa pared hacia la izquierda, hasta que, de un salto, alcances la plataforma donde está el "escape" -para esto, igualmente tendrás que ir recogiendo los peldaños anteriores e ir colocándolos delante-. ¡Ya has hecho lo más difícil!, ahora sólo queda colocar el "escape" abajo, aproximadamente en el marco izquierdo de la ventana. Y... comprobarás, felízmente, como son impulsados los ratones hacia la trampa.





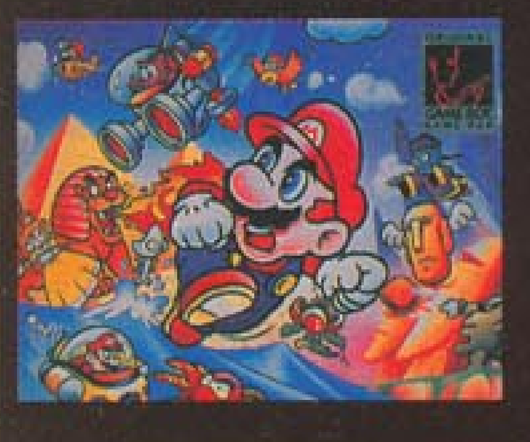


TOP NINTENDO

Como ya os contamos en el número anterior, queremos que vuestra colaboración en el CLUB, sea cada vez mayor. Y, nos hemos propuesto que esta lista refleje, realmente, una clara muestra de vuestros gustos y preferencias. Por eso, además de votar por medio de las cartas, hemos pensado que sería muy cómodo para vosotros hacerlo también por teléfono, ¡toma nota del número!: (91) 4588150, sólo debes tener en cuenta que, en cada llamada nos tienes que decir tu juego preferido de GAMEBOY o SUPER NINTENDO, es decir, un solo título para cada consola. De este modo la lista del TOP será la auténtica y genuina del CLUB NINTENDO.

GAME BOY

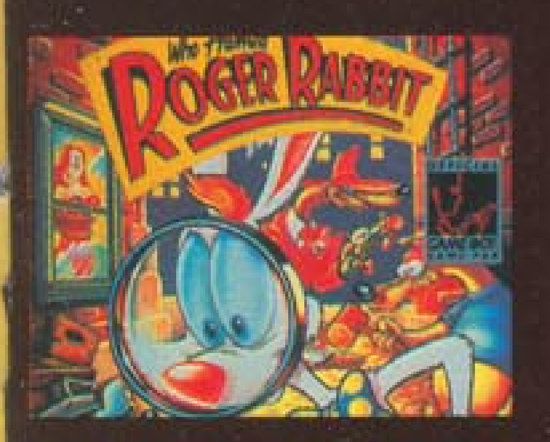




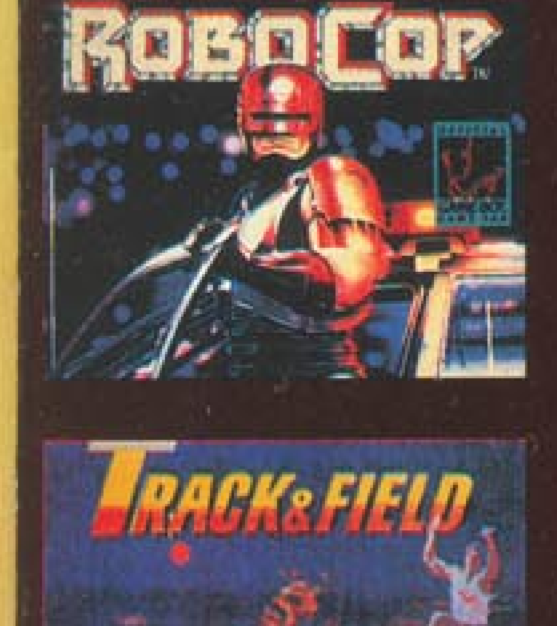
1 SUPER MARIO LAND



2 THE SIMPSON´S



3 ROGER RABBIT



4 ROBOCOP

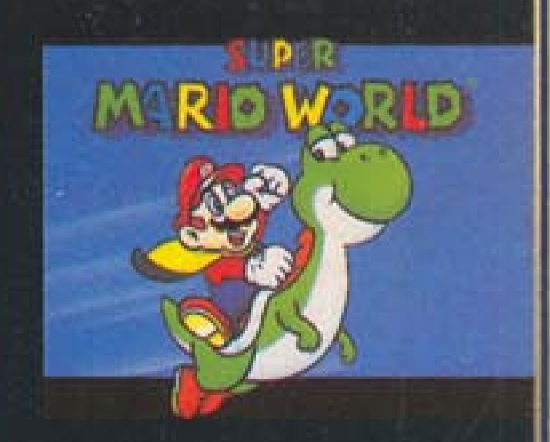
5 TRACK & FIELD

SUPER NINTENDO

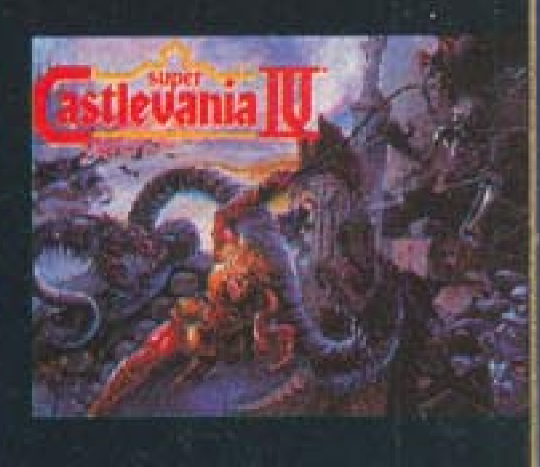




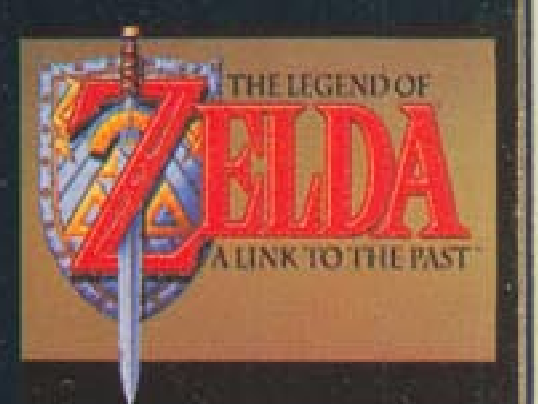
1 STREET FIGHTER 2



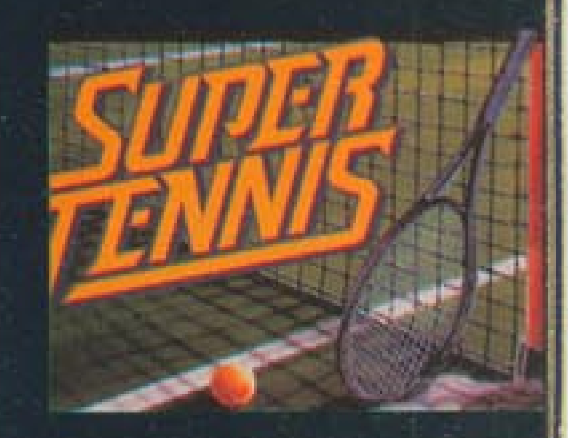
2 SUPER MARIO WORLD



3 SUPER CASTLEVANIA IV



4 THE LEGEND OF ZELDA



5 SUPER TENNIS

HECHO POR TI

Hemos recibido montones de dibujos, comics, chistes... nos hemos dado cuenta, de la cantidad de socios creativos que tenemos, pero os advierto que nunca vamos a tener bastantes, ¡queremos muchos más!. Y no hace falta repetiros que tenéis que enviarlos al:

CLUB NINTENDO
C/ SERRANO 240 1ºB
28016 MADRID

porque sé, que ya os sabéis la dirección de memoria...



Date prisa, te estamos esperando!, sí, sí, a ti...



Nintendomaníaco desconocido





Gerardo Feroll Castello
Palma de Mallorca



Miguel Angel Yestera Vaquero
Madrid



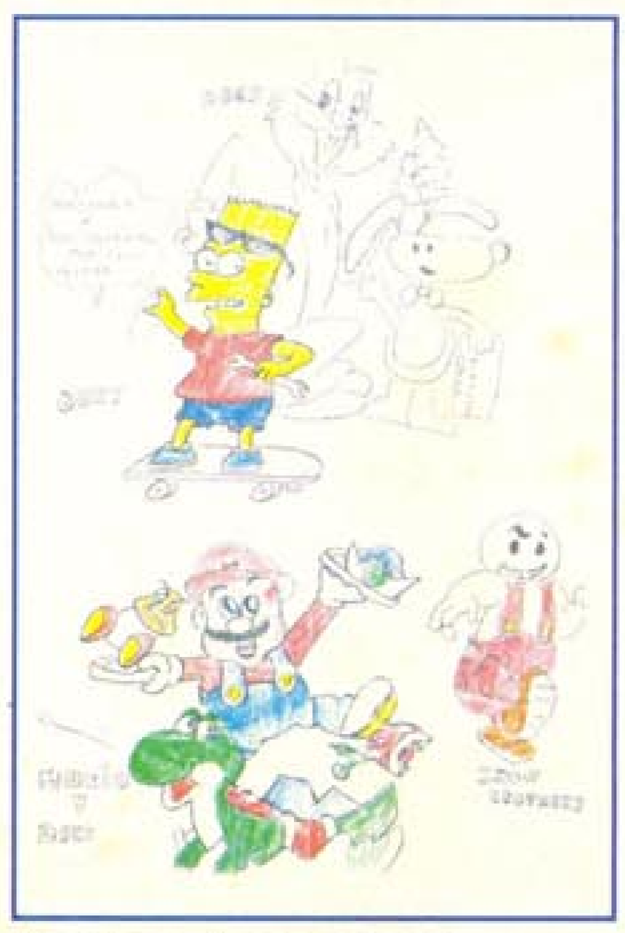
Pedro Luis Blanco

Cantabria



Ismael Alvarez Díaz

Madrid



Carlos Antonio Broto

Zaragoza

SUPER MARIO DEL MES



Ya te digimos en el número anterior que las ventajas de ser socio del CLUB NINTENDO, iban a ser realmente interesantes... Ahora tienes la posibilidad de adquirir todos los episodios de "Las peripecias de Super Mario World", en cuatro exclusivos videos, divididos en 2 Packs:

PACK 1: REF. VCN001 P.V.P. 1995 iva incluido
(más 250 ptas. aproximadamente, por gastos de envío)

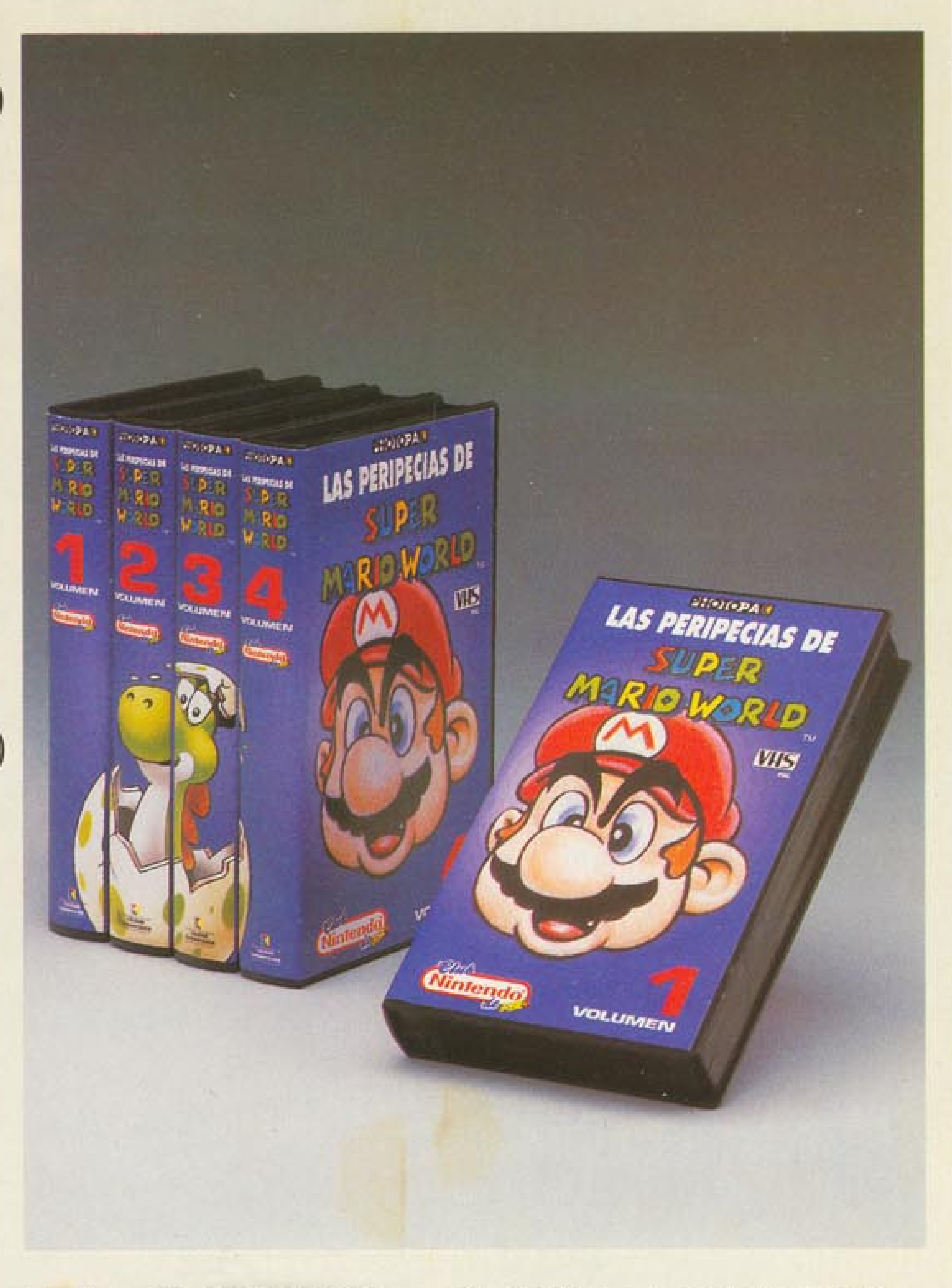
Volumen 1: La Rocatele
Líneas Telefónicas
Mama Luigi
Nacido para motorista

Volumen 2: El gran partido de Yoshi
Un poco de aprendizaje
La víspera de la Navidad Caverniana
La vida es dura

PACK 2: REF. VCN002 P.V.P. 1995 iva incluido
(más 250 ptas. aproximadamente, por gastos de envío)

Volumen 3: Venecia amenazada
Desventuras de un poderoso fontanero
¡Oh hermano!
Un padre monstruoso

Volumen 4: Un equipo de lucha libre en apuros
El rey Scoopa Koopa
El topazo
Los fantasmas somos nosotros



Sí, has leído bien, te puedes llevar a casa todas las aventuras de la "pandilla NINTENDO" por sólo 3.990, iva incluido (más 250 ptas. aproximadamente por gastos de envío). Y si prefieres ir "por partes", puedes adquirir ahora el PACK 1, y más adelante el 2. Sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos muy claros y enviarlo por correo a la dirección que pone en el mismo cupón... Y recuerda, tienes que poner EL NOMBRE DEL SOCIO. Y por si eres de los impacientes, apunta el número de teléfono: (91) 4 588 150, tu pedidos serán atendidos previa comprobación de que eres un auténtico socio de nuestro CLUB NINTENDO.

BAZAR CLUB NINTENDO	☐ Contra reembolso	☐ Contra reembolso
C/Serrano 240	Ref. VCN001 Unidades ____	Ref. VCN002 Unidades ____
28016 Madrid	Nombre:	Nombre:
Sí deseo recibir las siguientes referencias correspondientes al BAZAR DEL CLUB NINTENDO DE ERBE SOFTWARE S.A., cuyo importe mas gastos de envío (250 ptas. aprox.), abonaré de la forma que seguidamente indico:	Dirección: Población: Código: Telf.:	Dirección: Población: Código: Telf.:

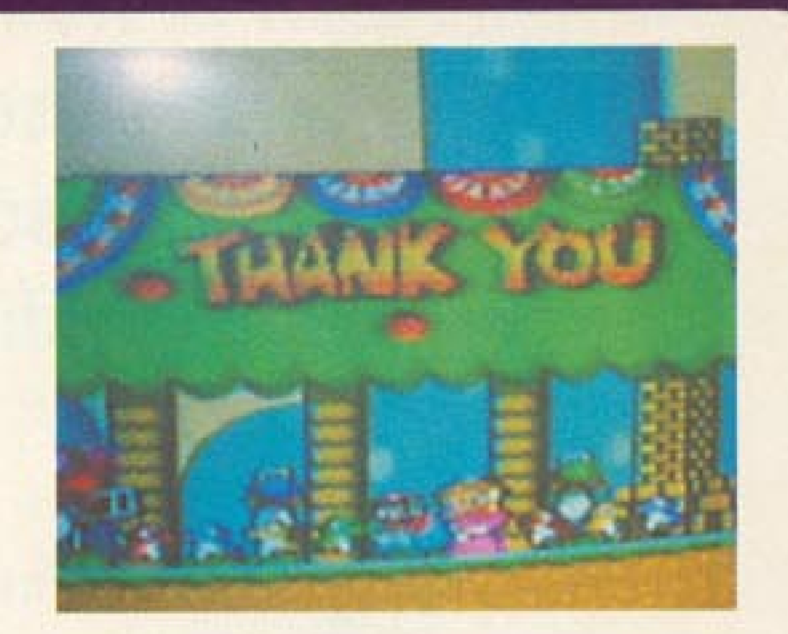
RECORDS

Ya sabéis lo que nos gusta a todo el CLUB, recibir vuestras cartas, ¿verdad?. Y como podéis comprobar para cada "asunto", hay un apartado reservado en nuestra revista. Ahora, le llega el turno a los más "jugones". Para salir en esta sección, ya sabes, lo primero, tener una buena puntuación, y seguidamente, hacer una foto de tu GAMEBOY o SUPER NINTENDO, en el momento del record. Además de una tuya, ya que, no encantaría conocer al "jugón" que ha sido capaz de llevar a cabo semejante "proeza". Estamos ansiosos por saber quién de vosotros se puede igualar a los "jugones más profesionales de todos los tiempos", sin duda alguna, los del CLUB NINTENDO. Coge tu consola, ármate de habilidad, y no te olvides de tu cámara de fotos... y cuando lo hayas conseguido envíalo a:

CLUB NINTENDO
C/SERRANO 240
28016 Madrid

JUGONES





Nombre: Richard
Apellidos: Merhi Ziad
Edad: 9 años
Población: Castellón
Record: Terminar SUPER MARIO WORLD (SN)





JUGON	JUEGO	PUNTUACION
RICHARD MERHI	SUPER MARIO WORLD	TERMINO
ELADIO MENDOZA	SUPER MARIO LAND	999999
DAVID MATEO	SUPER MARIO LAND	999999


FELIZ ERBE NAVIDAD



FASE 1: UNA CALLE DE LA CIUDAD OCUPADA.

1. Gigantescas bases enemigas entorpecerán tu camino y sólo podrás deshacerte de ellas disparándoles al nucleo rojo central. De esta forma verás como se derrumban y así podrás seguir avanzando.
2. Parece un tanque totalmente invulnerable ¿verdad?. Pero... podrás comprobar que no lo es, si te colocas en la parte izquierda de la pantalla y disparas continuamente.
3. Abrasadoras llamas dificultarán tu paso, salta cautelosamente de plataforma en plataforma y sobre todo evita ser alcanzado por las repentinas explosiones.
4. Esta enorme tortuga, jefe de fase, tratará de atacarte de mil formas distintas. Sin embargo, podrás acabar fácilmente con ella disparándole repetidas veces al corazón.

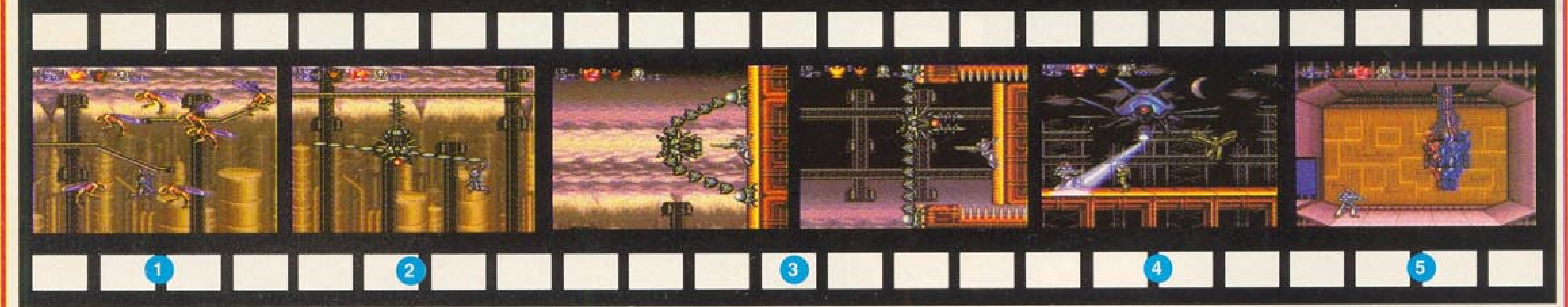
FASE 2: AUTOPISTA DESTRUIDA



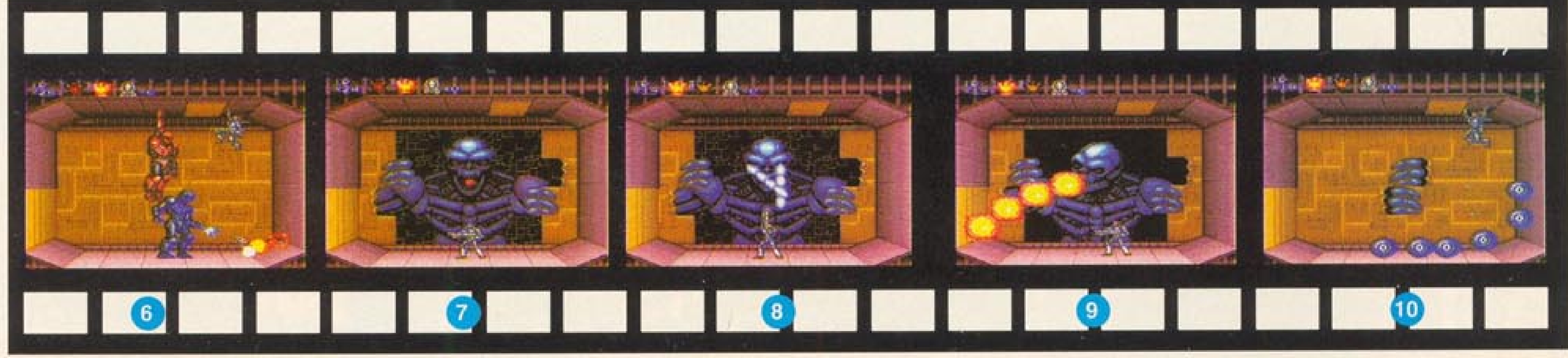
1. Destruir cinco Defensores de las Bóvedas, será tu primer objetivo. Únicamente tendrás que anticiparte a sus disparos y los destruirás rápidamente.
2. Utiliza este mapa siempre que lo necesites, te será de gran ayuda para localizar a tus primeros enemigos en esta fase.
3. Tendrás que tener buena puntería para dar fin a este "inquieto" jefe de nivel. Destruye primeramente las "bolas" que le rodean, a continuación el arma con que dispara y por último su gran ojo rojo. Procurando, a la vez, moverte de un lado a otro de la pantalla, para no ser alcanzado cuando esta nave enemiga despega y vuelve a aterrizar.



FASE 3: ZONA INDUSTRIAL



1. Gran número de francotiradores y Gigafrys te acosarán por todos lados. Tu mejor arma contra ellos será poseer buena puntería y grandes reflejos.
2. Para destruir a esta especie de "molino de viento" cuélgate de sus aspas, y dispárale al ojo que está situado en la parte baja de su estructura hasta deshacerte de él.
3. Escalar este muro no será una tarea fácil. De ello se encargará este temible enemigo, trepador de muros, Tri-transformador. Has de dispararle continuamente a su ojo, sin permanecer quieto en un punto concreto, o de lo contrario te atravesará con sus puntiagudas barrenas.
4. Una vez arriba, tu lucha será contra Garth, una gran nave cuyo punto débil es, de nuevo, su ojo, al cual debes disparar cuando esté abierto.
5. Dos persistentes enemigos, Kenny 1 y Kenny 2, te esperan al final de esta pequeña base. Estate muy atento, o caerás bajo el ataque de estos malvados robots.
6. Para destruirlos, dispárales sin parar esquivando sus ataques. Te será aún más fácil colgándote del techo, ya que, de este modo, sólo tendrás que esquivar a uno de ellos.



7. Y... finalmente, el terrible robot de primera, Big Fuzz intentará destruirte utilizando tres armas de ataque, ante las cuales te tendrás que defender, a la vez que le disparas continuamente.
8. La primera consiste en unos rayos que emergen de sus ojos. Únicamente podrás sobrevivir esquivándolos.
9. A continuación llamaradas de fuego saldrán de su boca, ante lo cual tendrás que moverte por toda la pantalla, trepando incluso por las paredes, para no ser alcanzado.
10. Por último te lanzará bombas, cuyas explosiones podrás evitar dirigiéndote hacia el lado contrario.

HEROES DE METAL

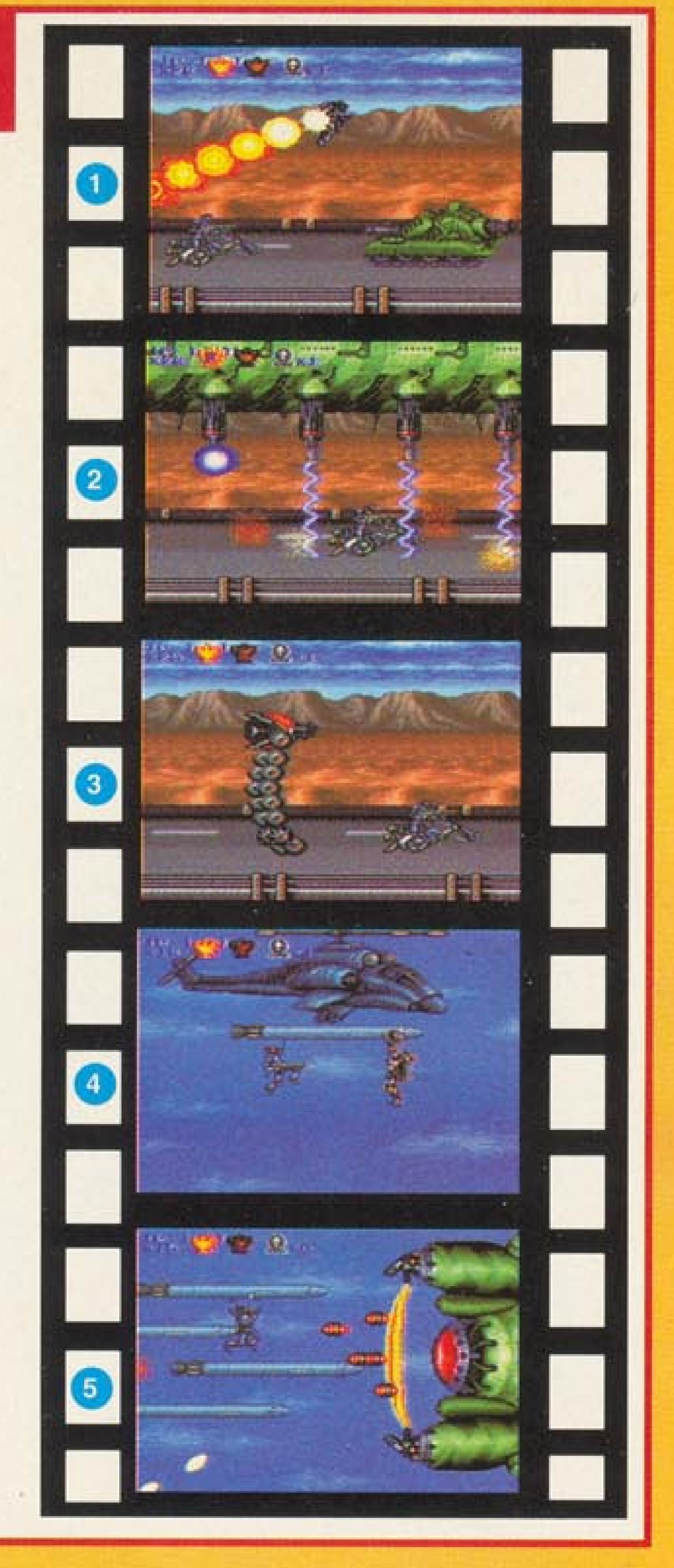


Un apasionante arcade de acción, en el que tu misión será proteger la Tierra y sus gentes. Para ello tendrás que enfrentarte y vencer a numerosos y malvados alienígenas a lo largo de seis impresionantes fases, vistas desde todos los posibles ángulos.

Parece complicado ¿verdad?, pero... ¡no te preocupes!, porque cuentas con toda nuestra ayuda y sobre todo con los Super Robots de combate RD008 y RC011... PROBOTECTORS. ¿Estás preparado?, pues... siéntate cómodamente en tu sillón y descubre con nosotros cómo acabar esta emocionante aventura.

FASE 4: BATALLA AEREA

1 Comenzarás, subido en una "motojet", por una autopista infestada de alienígenas, donde habrás de enfrentarte a este tanque. Dispárale continuamente, acabar con él es fácil.
2 Ten los ojos muy abiertos cuando aparezca esta nave. No sólo volará continuamente sobre tí, sino que también intentará destruirte.
3 Este "zancudo" enemigo, Tetrandakker, parece totalmente invulnerable. Dispárale al cuerpo y... comprobarás todo lo contario.
4 Suspendido del misil de este helicóptero, tu lucha será, ahora, frente a Rocket Ninja. Ante él no hay táctica posible, sólo habilidad. Y por fin, llegarás ante
5 Dodoriguez, Sargento anti-contra y jefe de este nivel. Destruye primero los dos disparadores que mantienen la barrera de energía y más tarde dispárale al núcleo central rojo.

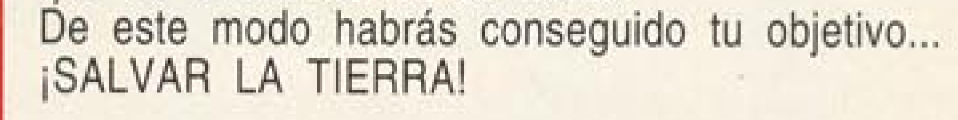


FASE 5: PRECIPICIO PRONUNCIADO

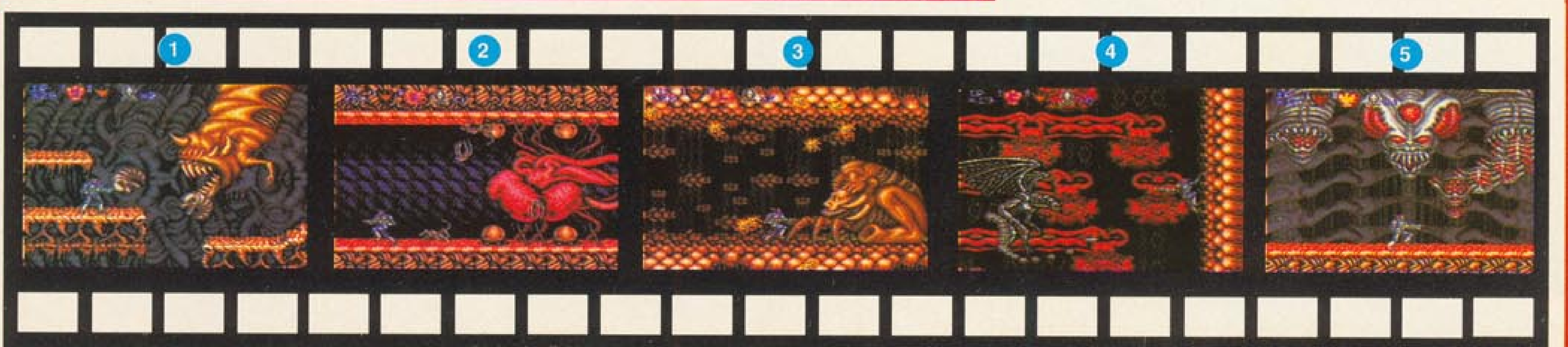
1 Al igual que en la fase 2, tu primer objetivo será acabar con cinco puntos clave: Guardianes de Bóveda.
2 Para ello, también podrás hacer uso del mapa, que te guiará sin problemas, hacia sus localizaciones.
3 Por último, sólo queda dar fin a este monstruo infernal. Dispárale al ojo que se encuentra en el centro de su cuerpo, a la vez, que esquivas la serpiente que sale de su interior.



FASE 6: BASE ENEMIGA



1 En el interior de la Base te encontrarás, en primer lugar, con Jappa. Dispárale a la boca al mismo tiempo que esquivas los "bichos" que te lanza.
2 Este curioso enemigo, Rey Gomeramos, no será muy difícil de destruir. Acaba primero con los pequeños aliens que crea y dispárale después al corazón.
3 Tu siguiente rival será Kimkoti, al que sólo podrás destruir disparándole a la cara que aparece en determinadas ocasiones.
4 Casi en el final, este "alienígena metálico" tratará de plantearte una dura batalla. Dispárale a la cabeza cuando no se proteja con su cola.
5 Ahora sólo queda dar fin al más malvado de tus enemigos: Demonio Uraniano Gappa. Destruye primero las cabezas de serpiente que salen por sus laterales y a continuación dispárale al ojo que se encuentra en su frente.
De este modo habrás conseguido tu objetivo... ¡SALVAR LA TIERRA!



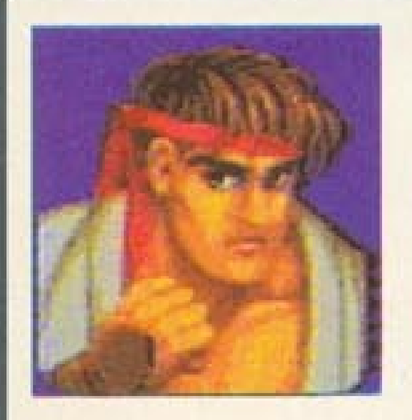
STREET FIGHTER II

EL MAYOR RETO DEL MUNDO



Lo estábais esperando ¿verdad?, o... ¿acaso dudábais de nosostros?. Pues bien, ¡aquí está!, un juego tan fascinante como Street Fighter II, lleno de acción y gráficos inmejorables, no podía faltar en una revista como la nuestra.

Adopta la personalidad de tu guerrero favorito y emprende una feroz batalla, frente a los mejores luchadores del mundo, hasta conseguir el preciado título "World Warrior". Para ello tendrás que hacer uso no sólo de tu fuerza bruta, sino también de todas tus habilidades como luchador y así salir airoso frente al ataque de tus temibles contrincantes. Será una dura tarea, sin embargo estamos seguros de que tú ¡podrás conseguirlo! y para ello... ¿Te gustaría conocer a la perfección cuáles son las cualidades y puntos débiles de todos y cada uno de los personajes? Pues..., lee atentamente estas páginas.

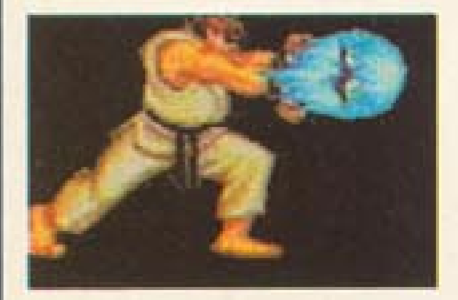


RYU (JAPON)



Es uno de los mejores luchadores. Ryu, guerrero japonés de traje blanco, no tiene prácticamente puntos débiles. Además de ser muy rápido, su gran variedad de golpes cubre todos los posibles flancos de ataque de los enemigos.

GOLPES ESPECIALES



Bola de Fuego: pulsando abajo, diagonal abajo-derecha y derecha, en un movimiento continuo y por último uno de los botones de "puño", surgirá de sus manos una Bola de Fuego devastadora.

Puño de Dragón: este movimiento se ejecuta de igual forma que el anterior, pero Ryu tendrá que estar más cerca de su contrario y el botón de "puño" a pulsar es exclusivamente el "L". El resultado será un puñetazo elevado que quitará mucha energía a su contrincante.



Patada Huracán: se realiza presionando abajo, diagonal abajo-izquieda e izquierda, en un movimiento continuo y pulsando posteriormente algún botón de "patada". Dicho golpe hará que Ryu destruya todo lo que está a su alcance.



HONDA (JAPON)



La mayor cualidad de este luchador es poseer una enorme fuerza. Pero, por otro lado, sus principales inconvenientes son falta de agilidad y lentitud. De este modo, es un personaje cuya especialidad son los combates a corta distancia y con enemigos que no tengan una potencia excesiva de salto.

GOLPES ESPECIALES





Bala de Cañón: La forma de realizar este golpe es presionando el botón para andar hacia atrás y a continuación, pulsar hacia el lado contrario y uno de los botones de "puñetazo". Así, Honda saldrá lanzado como una bala y golpeará con la cabeza todo lo que pille a su paso.

Golpe de las Cien Manos: se ejecuta pulsando repetidas veces cualquiera de los botones de "puñetazo". Con él, Honda conseguirá mantener alejados a sus rivales.



KEN (USA)

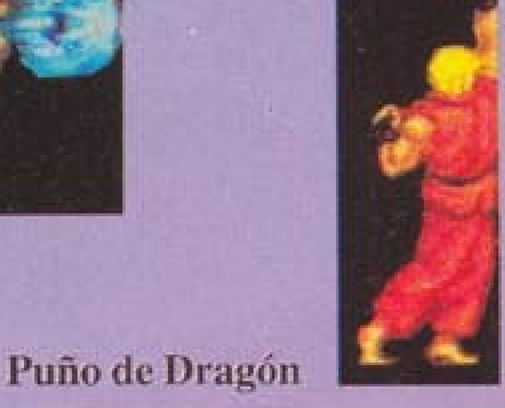


Este guerrero, americano, de traje karateka rojo es, junto con Ryu, el más completo. Sus golpes especiales son exactamente los mismos que los del anterior luchador, sin embargo Ken es un poco menos ágil, lo cual hace que su defensa sea más lenta.

GOLPES ESPECIALES



Bola de Fuego

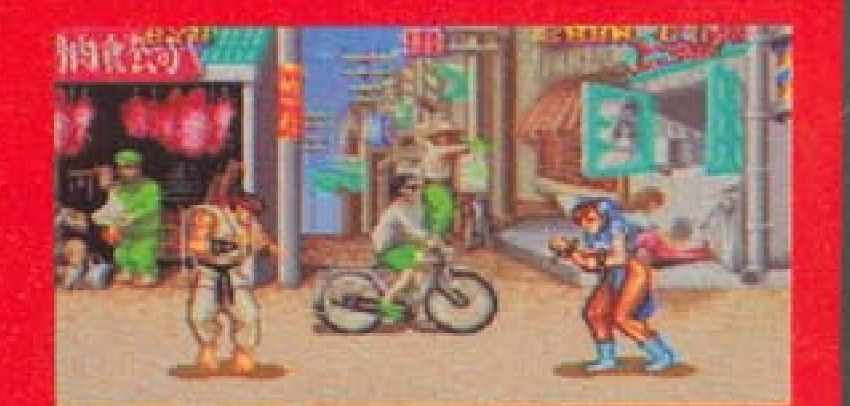


Puño de Dragón

Patada Huracán

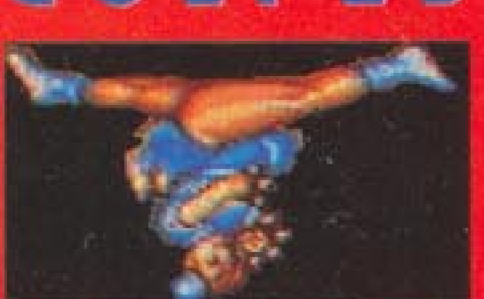


CHUN LI (CHINA)



Nos encontramos ante la única luchadora femenina, pero no por ello la más fácil de eliminar. Es extremadamente ágil y rápida, siendo el aire su mejor medio para atacar. Sin embargo, su punto débil es la lucha a corta distancia y no todos sus golpes son definitivos.

GOLPES ESPECIALES



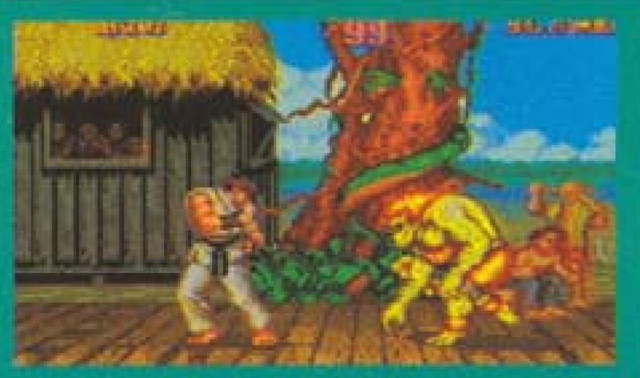
Patada Huracán Inversa: presionar abajo durante dos segundos, y rápidamente pulsar arriba y un botón de "patada". El resultado es el mismo que la Patada Huracán de Ryu, aunque Chun Li la ejecuta dándose la vuelta en el aire.

Patada de los Cien Pies: La forma de ejecutar esta técnica es presionando repetidas veces el botón de "patada". El efecto de este golpe resulta demoledor.





BLANKA (BRASIL)

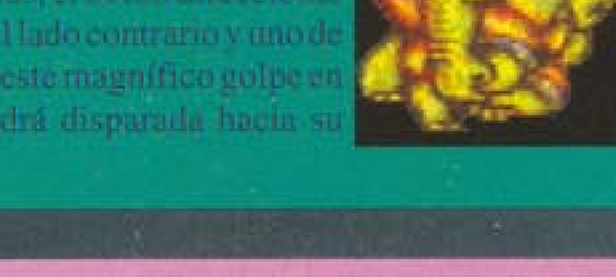


Es uno de los mejores luchadores, debido a su enorme fortaleza y agresividad. Su fuerte es el ataque a corta y media distancia, por lo que, para vencerle, su contrincante deberá mantenerse más o menos alejado de él, con golpes especiales. Por otro lado, su punto débil reside en los golpes en el aire.

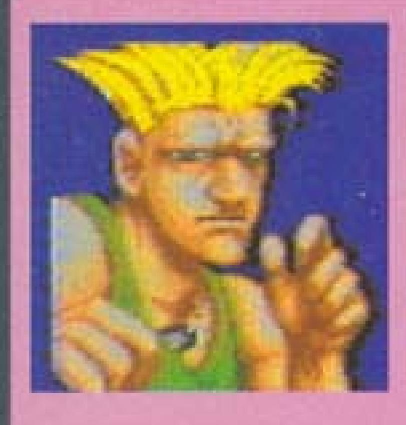
GOLPES ESPECIALES



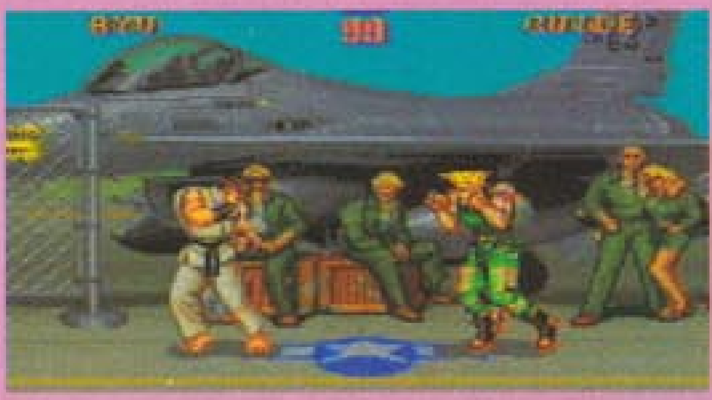
Electricidad: pulsando repetidamente cualquiera de los botones de "puñetazo", conseguiremos que Blanka sea rodeado por electricidad, lo cual restará gran cantidad de energía al enemigo que la toque. Esta es una técnica de gran poder defensivo, pero no de ataque, ya que mientras la estamos ejecutando nuestro personaje permanece inmóvil.



Giro Mortal Aéreo: pulsando, durante dos segundos, el botón direccional para retroceder y seguidamente presionando hacia el lado contrario y uno de los botones de "puñetazo" conseguiremos efectuar este magnífico golpe en el que Blanka se convertirá en una bola que saldrá disparada hacia su contrincante.



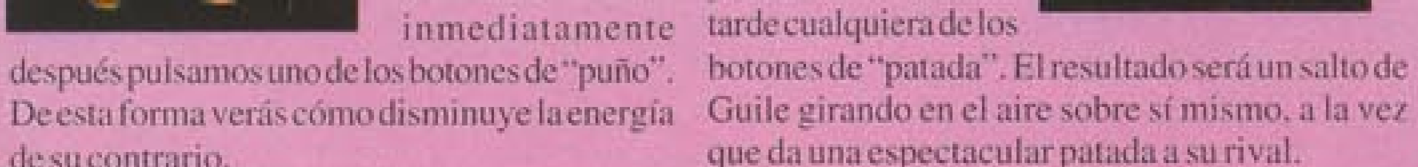
GUILE (USA)



Este es un luchador de grandes cualidades. Sus técnicas especiales son muy fáciles de ejecutar y muy efectivas, además de poseer una gran agilidad, tanto en el suelo como en el aire.



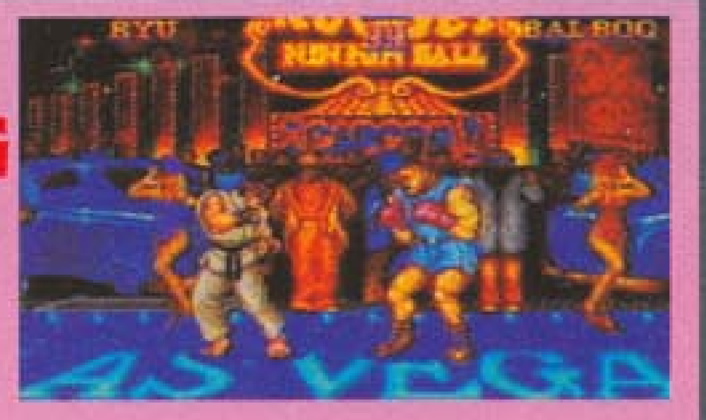
Bomba Sónica: mantenemos pulsado el botón de retroceso, seguidamente presionamos al lado contrario, e inmediatamente después pulsamos uno de los botones de "puño". De esta forma verás cómo disminuye la energía de su contrario.



Patada Circular en Salto: este golpe se consigue presionando abajo durante dos segundos, pulsando después hacia arriba y más tarde cualquiera de los botones de "patada". El resultado será un salto de Guile girando en el aire sobre sí mismo, a la vez que da una espectacular patada a su rival.



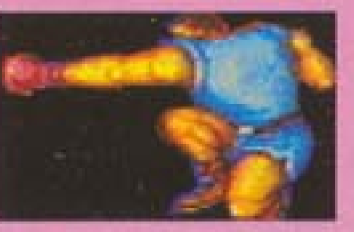
BALROG (USA)



La especialidad de este guerrero es el boxeo, sin embargo no es demasiado complicado acabar con él, atacándole por debajo con barridos o golpes a la altura de los tobillos.



Gancho: este movimiento es ejecutado cuando su contrario se encuentre muy cerca de él, y no le ataque.



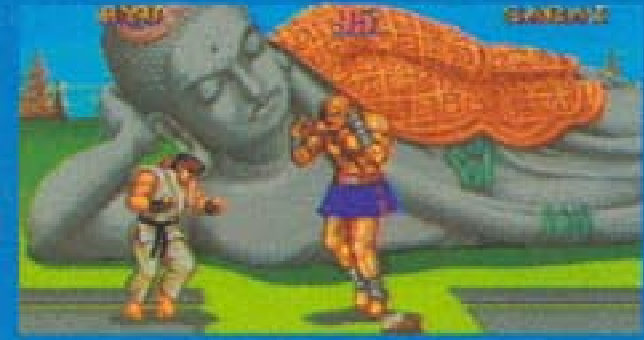
Puño Bajo: Balrog realiza esta técnica agachándose y lanzando un puñetazo demoledor. La única forma de evitarlo es saltando.



Puño Superfuerza: lo emplea cuando se encuentra alejado de su enemigo, entonces corre rápidamente hacia él y lanza su puño cargando, a la vez, todo el cuerpo.



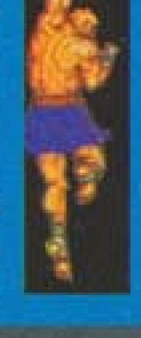
SAGAT (TAILANDIA)



Nos encontramos ante uno de los enemigos más duros. Es extremadamente rápido y ágil, pero al igual que el resto de los luchadores, también posee algún punto débil, siendo, en este caso, el combate a media distancia.



Bola de Energía: esta técnica se asemeja mucho a la Bola de Fuego de Ken, y sus efectos son igualmente demoledores.



Gancho de Tigre: este golpe es utilizado por Sagat como defensa ante los ataques de "patada en salto". Frente a él no hay defensa posible, salvo apartarse.



ZANGIEF (ANTIGUA URSS)



Este es el guerrero más fuerte de todos y sus golpes especiales son totalmente arrasadores, siendo su mejor arma el ataque a corta distancia. Sin embargo, su enorme lentitud le convierte en un rival fácil de destruir.

GOLPES ESPECIALES



Remolino: basta con que presionemos todos los botones de "puño" a la vez, para que Zangief se transforme en un auténtico remolino, con los brazos abiertos, golpeando así al luchador contrario.

Remolino Aéreo: este es un golpe muy difícil de realizar. Cuando Zangief se encuentre cerca de su rival, presionamos el botón direccional en círculo, haciendo un giro de trescientos sesenta grados, y a continuación pulsamos cualquiera de los botones de "puñetazo". Veremos entonces cómo nuestro personaje coge a su contrincante por el cuello y lo eleva en el aire para caer posteriormente encima de él.



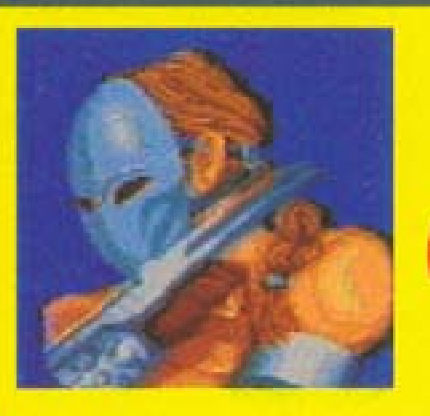
DHALSIM (INDIA)



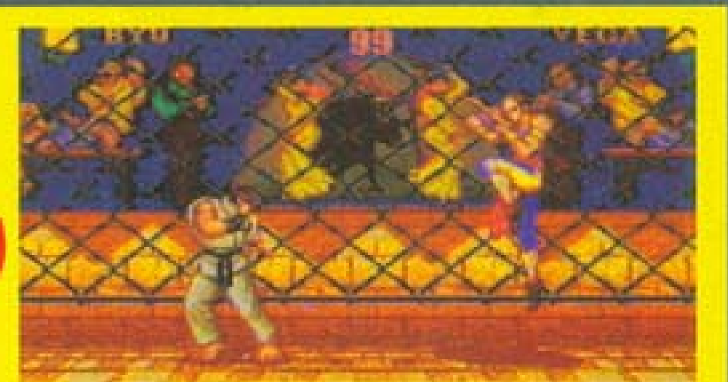
Este personaje emplea técnicas de yoga muy efectivas. Es el ideal para combates a larga distancia, debido a que, cuando ejecuta uno de sus golpes normales sus brazos y piernas se "estiran" llegando así fácilmente a golpear al contrario. Por otro lado, tiene una serie de inconvenientes como: dificultad a la hora de realizar sus golpes, lentitud y falta de fuerza.

Bola de Fuego: al presionar, en un movimiento continuo, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha, y después cualquier botón de "puño", veremos surgir de la boca de Dhalsim una gran bola de fuego.

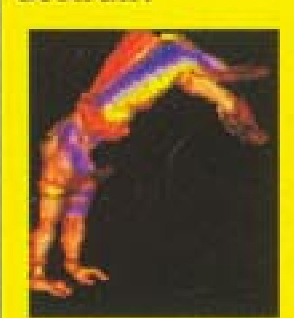
Llamarada: esta técnica se realiza presionando, en un movimiento continuo, los botones izquierda, diagonal abajo-izquierda, abajo, diagonal abajo-derecha, derecha y a continuación uno de los botones de "puñetazo". De este modo surgirá, de la boca de Dhalsim, una llamarada de fuego.



VEGA (ESPAÑA)



De él hay que resaltar su rapidez y agresividad. Va armado con una mano metálica, que hará sufrir en más de una ocasión a su contrario, lo que le convierte en un rival muy difícil de destruir.



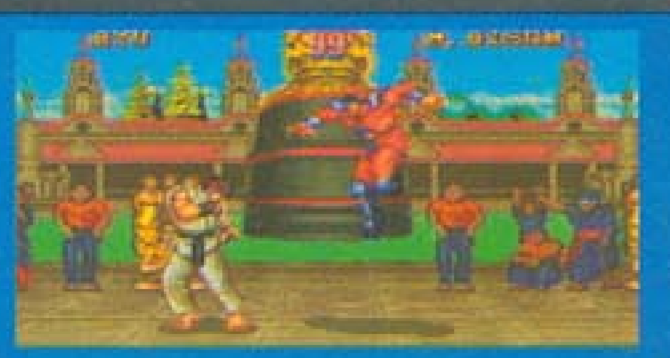
Patada Mortal: Vega comenzará a dar vueltas sobre sí mismo y golpeará a su contrincante cuando se encuentre próximo a él. La posible defensa a este ataque es una patada normal a la cara.

Golpe de "araña": trepará por la alambrada de fondo, hasta llegar a la parte superior de ésta, para dejarse caer posteriormente, con los brazos abiertos, hacia su rival. La única forma de contrarrestarle es lanzando un "puño alto" antes de que empiece a caer.

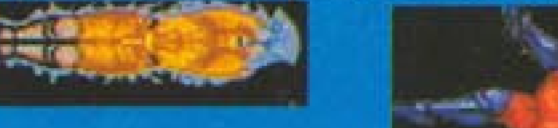




BISON (TAILANDIA)

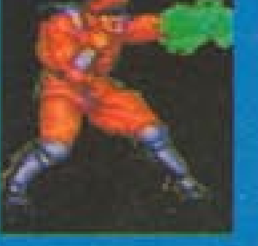


Nos encontramos ante el último luchador, y quizás por ello, el más difícil de derrotar. Así, reúne todas las posibles características para hacer la vida imposible a cualquiera que se enfrente con él: rapidez, fuerza, agilidad y sobre todo unas técnicas especiales muy efectivas.



Bala de Fuego: es exactamente igual que la Bala de Cañón de Honda, pero además el cuerpo de Bison arde, con lo que arrasa con fuego todo lo que se interpone en su camino.

Doble Patada con Giro: este golpe es utilizado por Bison con mucha frecuencia. Consiste en girar en el aire sobre sí mismo y lanzar una patada al cuello de su rival y otra a la altura de las rodillas. Para esquivarlo, su contrario deberá atacarle con una patada normal a la cabeza.



Puño de Fuego: este terrible enemigo hará que, de vez en cuando, su puño se rodee de fuego, técnica que resta de forma considerable la energía de su rival. La única forma de evitarlo es golpearle antes de que utilice esta técnica.



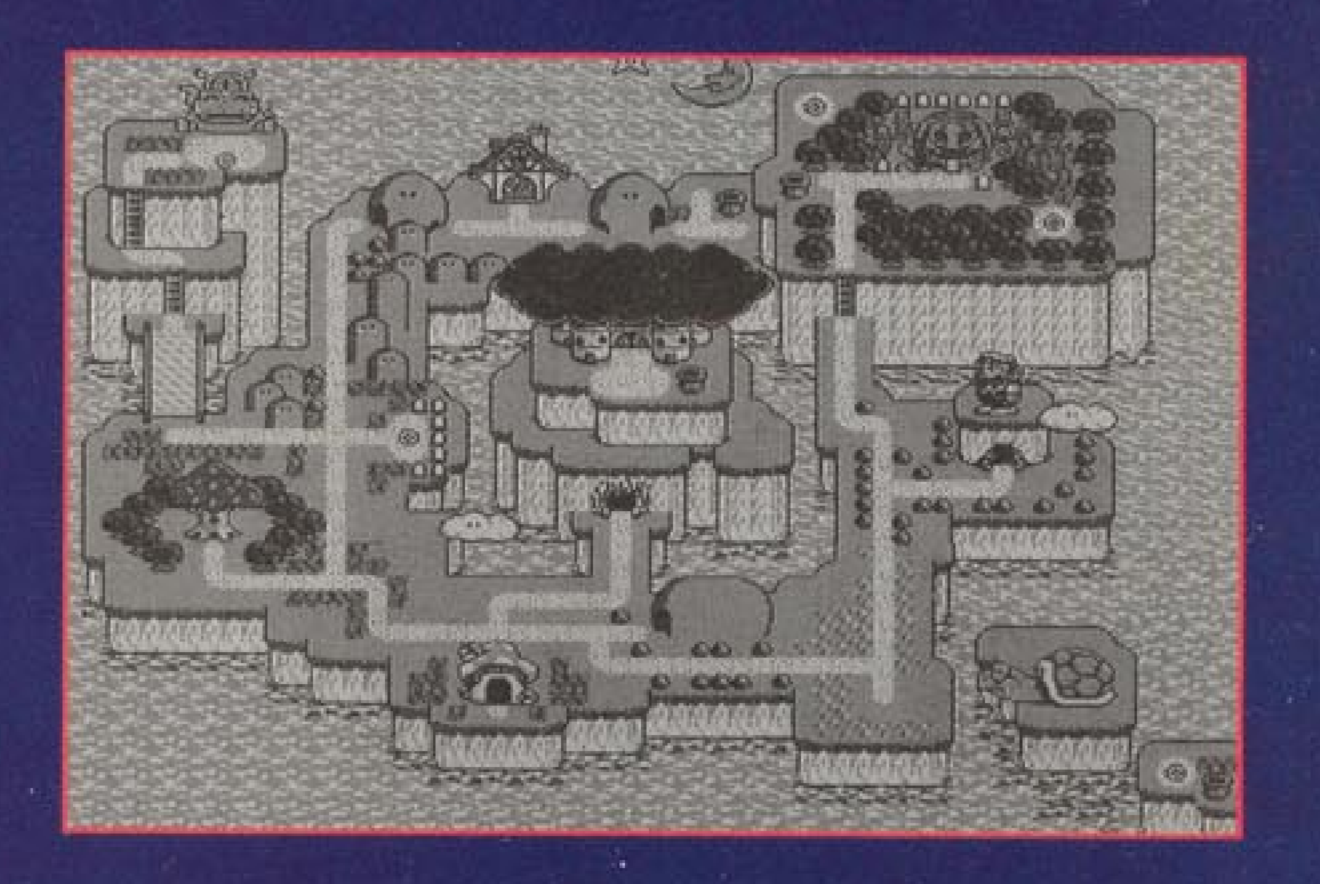


SUPER MARIO LAND 2

EL REGRESO DEL MITO

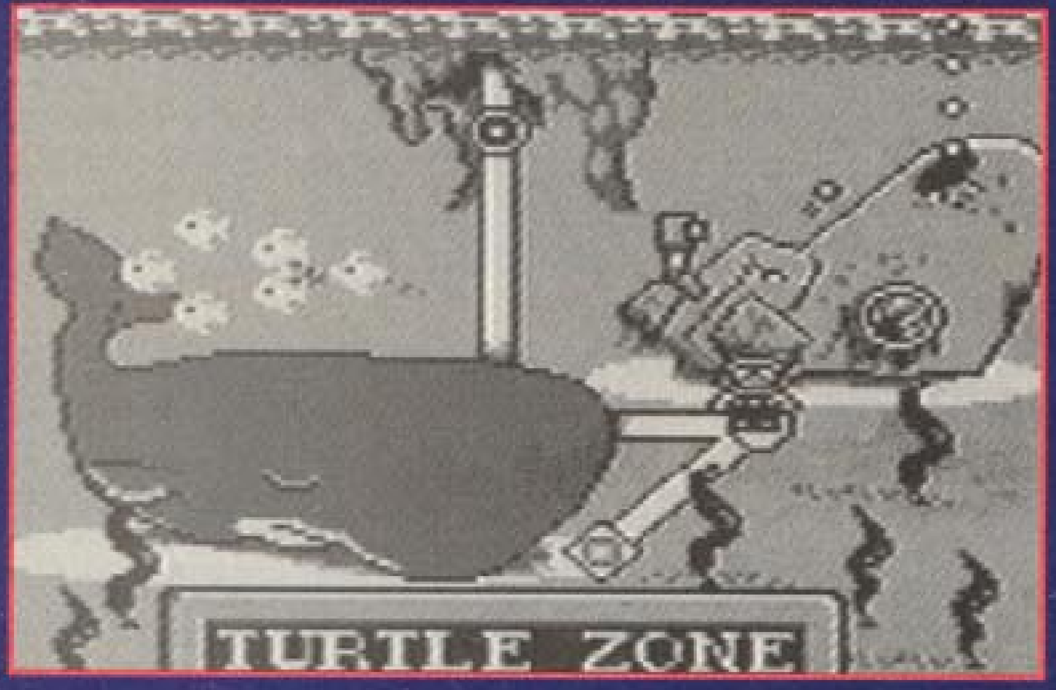
¡Por fin está aquí!. El juego más esperado de Gameboy finalmente ha hecho su aparición en la pantalla de nuestra querida portátil. Quizá ha tardado un poquito pero, os aseguro que merece la pena.

Una segunda parte, totalmente distinta a su predecesora, en la que nuestros amigos de Nintendo han intentado acercarnos a la fantástica aventura que Mario protagoniza en su "hermana mayor": Super Nintendo. En esta ocasión nuestro personaje favorito, ayudado por sus inseparables "champiñones", "flores de fuego" y unas graciosas "orejitas de conejo" que le permitirán volar, viajará por lugares tan insólitos como el interior de un árbol, el espacio, el mar e incluso por los engranajes de un Mario mecánico. En definitiva, siete impresionantes y originales mundos para enfrentarse, en el último de ellos, a su más duro rival, llamado en este caso Wario.



Seguro que ninguno de vosotros podrá evitar la tentación de entrar, junto con Mario, en esta sensacional aventura. Pero... no penséis que vais a estar solos, de ello nos encargamos nosotros.

TURTLE ZONE



Una enorme tortuga se encargará de introducirte en este "húmedo" mundo, en el que, a lo largo de tres fases, tendrás que enfrentarte a enemigos tan curiosos como: peces con pinchos, "raspas", tiburones, tortugas... todo un mundo submarino que tratará de acabar contigo, hasta que, en el interior de una enorme ballena, te veas cara a cara, con el jefe de este nivel: un gran Calamar, que tratará de defenderse lanzándote unos pequeños calamares. Pero ¡no temas!, su derrota no es excesivamente difícil. Salta sobre tus pequeños enemigos y dirígete hacia el Gran Calamar golpeándole en la cabeza, entonces permanece encima de él, buceando, y verás felizmente, como él solo, se golpea contra tus pies hasta ser destruido.



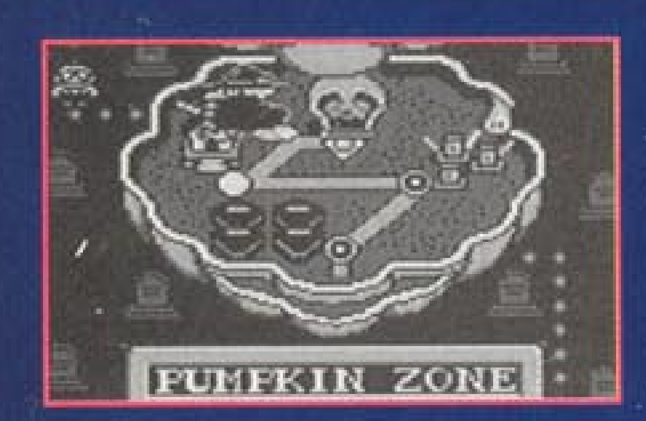
MARIO ZONE



¿Tienes curiosidad por saber cómo es Mario por dentro?...¡no te asustes!, no se trata de nuestro querido amigo propiamente, sino de un enorme Mario mecánico, en el cual transcurren las cuatro fases de este mundo. Empezarás por el Pie, en el que la habilidad, será tu mejor arma para no ser aplastado por los múltiples engranajes. A continuación entrarás en el Estómago donde, con un gran sentido del equilibrio, habrás de mantenerte y saltar de burbuja en burbuja, hasta llegar a la tercera fase: la Lengua, después de la cual, te esperarán, ya en la cuarta fase, los jefes de este nivel, sí, has leído bien, porque se trata de "Tres Cerditos" metidos en sus correspondientes casitas, que al verte aparecer, se abalanzarán sobre ti. Así para vencerlos tendrás que ser más rápido que ellos y golpearles tres veces, a cada uno, en la cabeza, cosa que conseguirás más fácilmente si llevas en tu poder las "orejitas" que te permiten volar.



PUMPKIN ZONE



En esta ocasión, te introducirás en una gran calabaza donde te esperan cuatro tétricas fases, pero no por ello menos entretenidas. Lucha frente a numerosos fantasmas, murciélagos, monstruos y sobre todo no te olvides de entrar en todas las tuberías, ya sabes que en ellas, siempre encontrarás algo útil o ¿quién sabe? quizás alguna ¡sorpresa!.

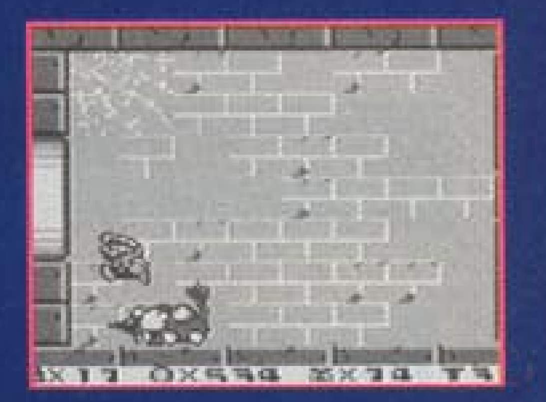


Cuando hayas conseguido librarte de estos peligros aún te espera algo más: una malvada Bruja que intentará acabar contigo lanzando llamas para encender el fuego de sus calderas, y así conseguir que te golpeen las "tapas" de éstas. Para evitar que esto ocurra, colócate en la caldera a la que no va dirigida la llama y desde ahí salta tres veces sobre la cabeza de tu enemiga. Comprobarás entonces, que esta terrible "dama" no era tan dura como parecía.

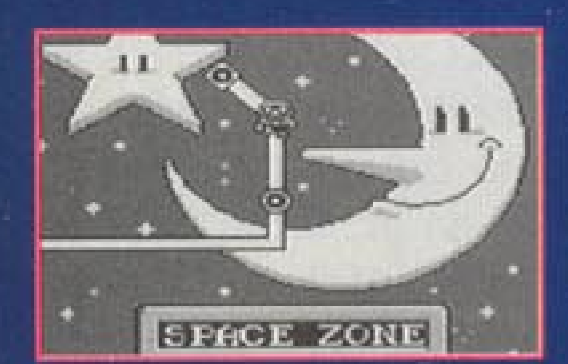
MACRO ZONE



Cuatro gigantescas fases, te esperan en este mundo, y... nunca mejor dicho lo de gigantescas, ya que, podrás comprobar que el tamaño, tanto de los escenarios como de tus enemigos, es realmente grande. Sin embargo, podrás salir ileso ante sus ataques, utilizando tus mejores armas: habilidad y sobre todo precaución, ya que, al saltar sobre algunos de ellos, puedes ser destruido. de este modo, podrás atravesar las distintas fases de esta "macro casa" y llegar a la Librería, donde un "Ratón de Biblioteca", de grandes dimensiones, intentará aplastarte dejándose caer desde el techo, pero... no será difícil derrotarle si esquivas su caída y le golpeas tres veces en la cabeza.



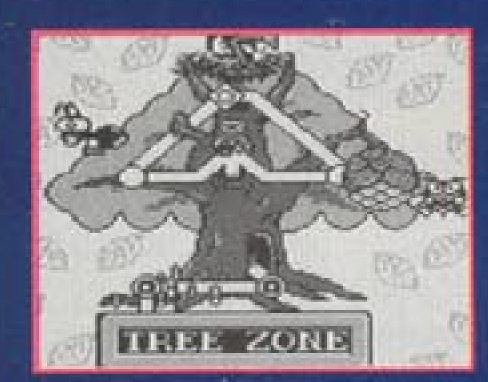
SPACE ZONE



Seguro que alguna vez has querido saber que se siente al desafiar a la Ley de la Gravedad ¿eh? Pues, ésta es tu oportunidad, ponte el traje de astronauta y viaja, en esta ocasión, hasta el Espacio, allí te espera toda una aventura. Pero... por desgracia no estarás solo, ya que, incluso aquí, serás perseguido por incansables enemigos, siendo el más duro de ellos, una especie de "marciano" montado sobre una nave que lanzará continuamente sobre ti distintos objetos y ¡no con un buen fin!. Así aprovechando que puedes flotar colócate encima de él y golpéale repetidas veces en la cabeza. De esta forma tu viaje por el Espacio acabará felizmente.



TREE ZONA



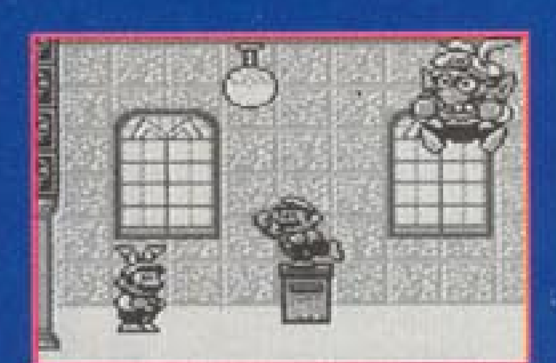
¡Te gustan los animalitos!, espero que sí, o de lo contrario, no te resultará nada fácil completar con éxito este mundo. En él te verás acosado continuamente, por todo tipo de insectos que tendrás que "liquidar" o, en el peor de los casos, esquivar. Pero...¡no creas!, no será tan difícil llegar hasta la última fase: la Copa del Árbol donde, por desgracia, sí te encontrarás con un enemigo más "duro de roer": un horrible "pajarraco", jefe de este mundo, que intentará arrollarte volando. Para acabar con él, colócate en el centro de la pantalla y salta sobre él cuando se dirija hacia ti, volando a ras del suelo.



CASTILLO DE WARIO



Ahora ya dispones de las seis monedas doradas, obtenidas al acabar cada mundo, que te permitirán entrar en el Castillo de Wario y así liberar, de la tiranía de éste, a los habitantes del País de Mario. Sin embargo, no será tan fácil, ya que tendrás que enfrentarte a Wario en tres ocasiones, para poder vencerle.



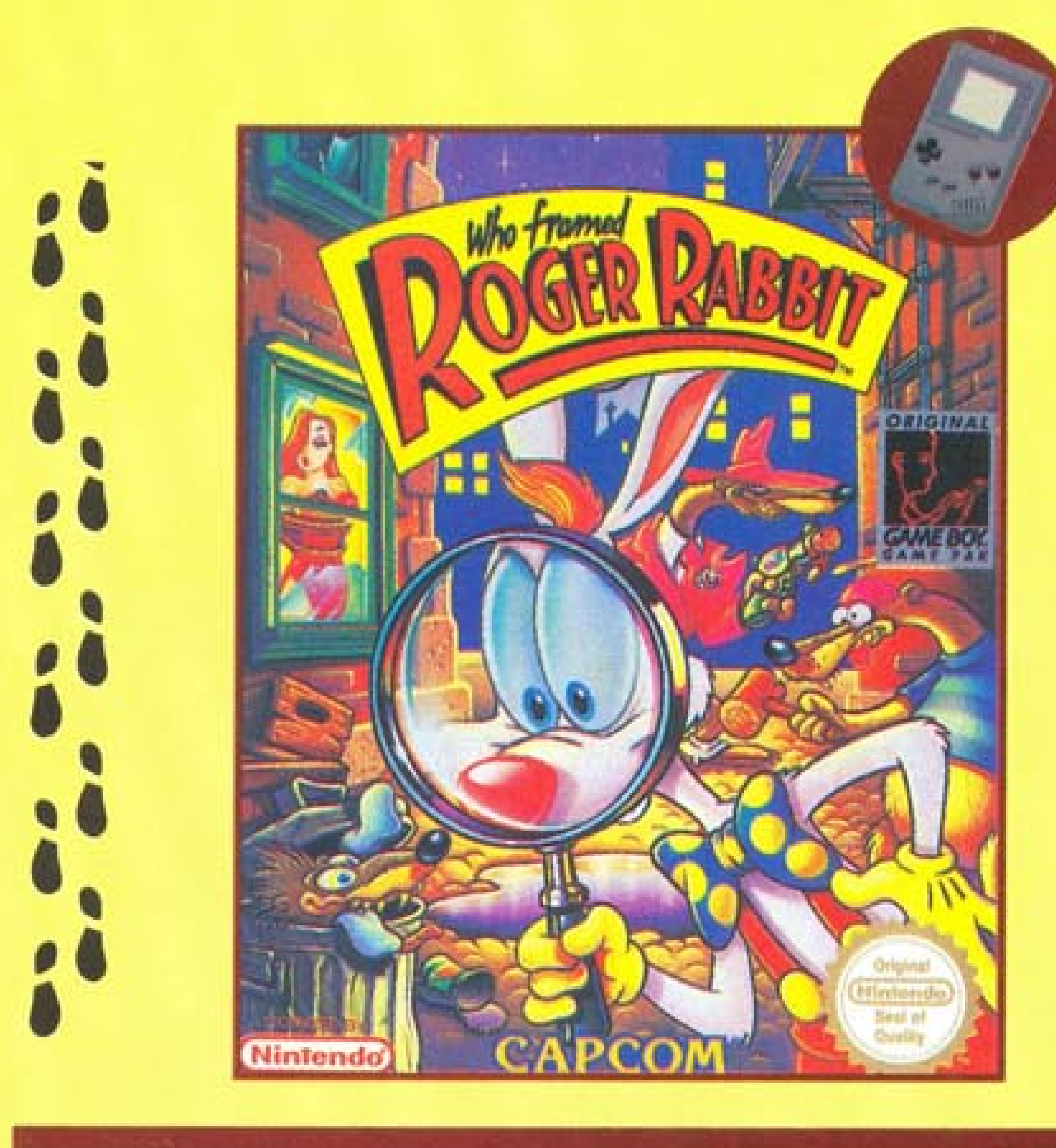
En primer lugar lo encontrarás sentado en su trono, del cual se levantará para atacarte dando saltos y originando un terremoto en su caída. Ante esto, deberás colocarte en la parte izquierda de la pantalla y saltar sobre su cabeza, tres veces, a la vez que esquivas sus ataques.

A continuación, se dirigirá hacia otra sala donde, al coger una zanahoria, volará por toda la pantalla para dejarse caer sobre ti. Así, intentando no ser aplastado, debes aprovechar el momento en el que se encuentre en el suelo, para golpearle en la cabeza.



Y por último, provisto Wario de una flor de fuego, te disparará continuamente y correrá hacia ti, ante lo cual, tendrás que saltar sus disparos y cuando se aproxime, saltar de nuevo, tres veces sobre su cabeza.Y...¡por fin el País de Mario es libre!.





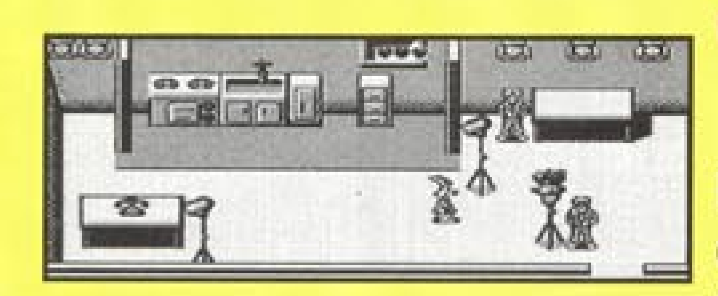
WHO FRAMED ROGER RABBIT

UN CONEJO CON MUY MALA PATA

¡ El famoso y súper simpático conejo, Roger, ha estado en apuros!. Su chica favorita, Jessica Rabbit, fue raptada por el astuto y despiadado Juez Doom, quien además, pretendía someter a todos los habitantes de Dibuliwood a su voluntad, ayudado por sus compinches.

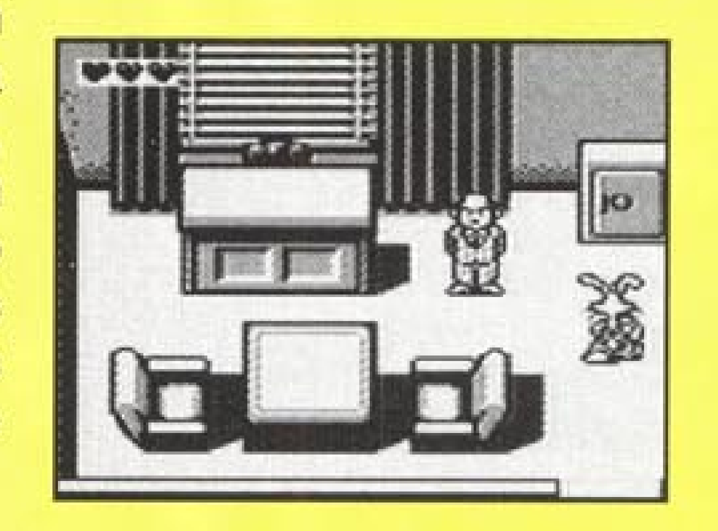
Pero...¡Roger no podía consentirlo!, así se dispuso a investigar por toda la ciudad, en busca de pistas y toda la información necesaria, para liberar a Jessica y acabar, de una vez por todas, con el malvado Juez.

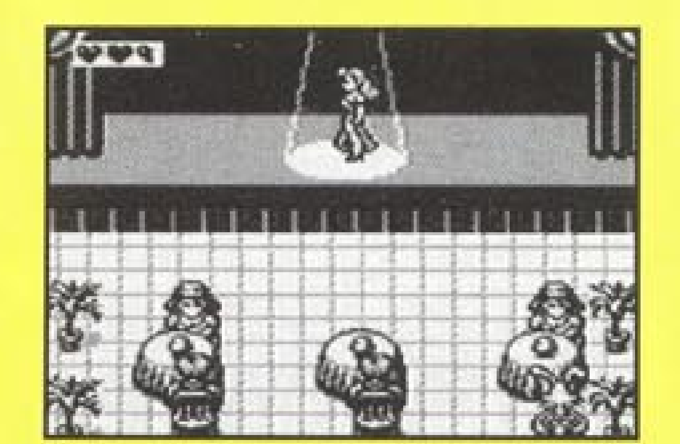
ESCENA 1



Todo comenzó en los Estudios R.K. Maroon, al recibir Roger una llamada telefónica de Marvin Acme, indicándole que tenía un grave problema y que se encontrarían en la Fábrica para hablar de ello. Así Roger, ayudado por los hombres que había en los Estudios y por un vigilante, consiguió llegar hasta el Despacho de Marvin, entrando por la puerta este de la Fábrica.

Una vez allí, Marvin contó a Roger que el Juez Doom había querido comprarle Dibuliwood y que él se había negado rotundamente a vender. Ante esta situación, estaba tremendamente asustado, pensando que Doom quería matarle, por lo que hizo testamento dejando Dibuliwood en manos de Jessica, sin embargo, los trámites del testamento aún no estaban acabados. Pidiendo entonces a Roger, que se hiciera cargo de todo, en el caso de que algo le ocurriera a él.
Tras esto Marvin fue asesinado y Roger comprendió que Jessica estaba en peligro, por lo que no descansaría hasta encontrarla.

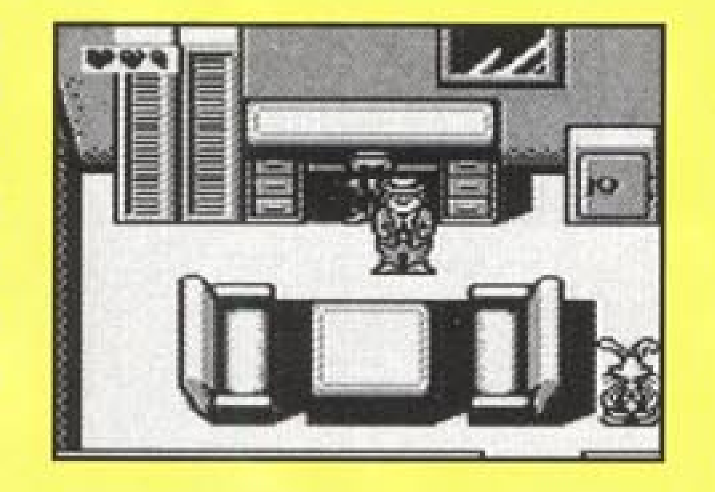


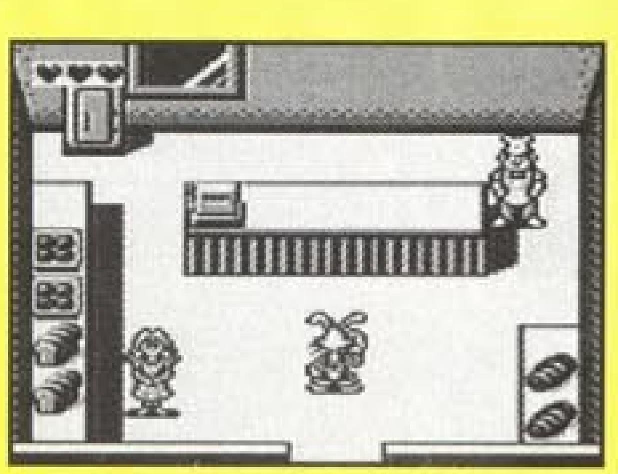


Así, decidió regresar al Estudio, donde fue informado de que Jessica estaba en "Ink & Paint", un Club situado en un callejón al este de la oficina de Valiant, pero para poder entrar en él, debía poseer una clave, que encontró en la segunda planta de un edificio situado en una calle al sur de la oficina de Valiant.
¡Por fin había encontrado a Jessica!, sin embargo, en el preciso instante en que Roger entraba en el Club, vio como las malvadas comadrejas del Juez Doom se la llevaban como prisionera.

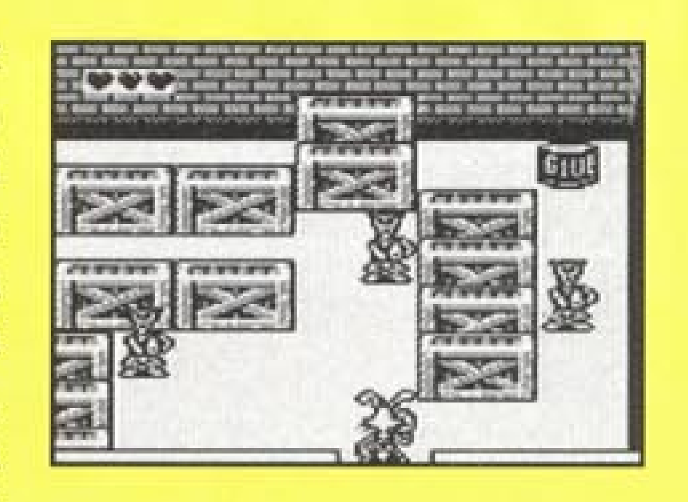
ESCENA 2

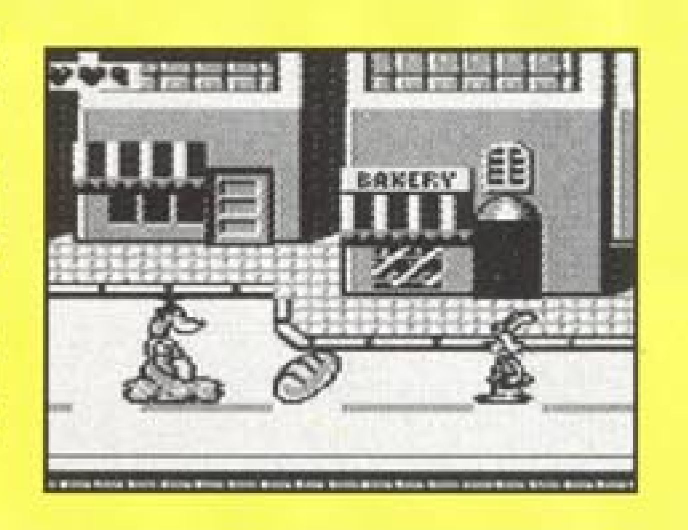
Sumido en la más honda desesperación, Roger, decidió pedir ayuda a Valiant. Así entró en la oficina de éste y tras esconderse en el armario, debido a la llegada de las comadrejas, recibió de manos de Valiant un guante de boxeo.



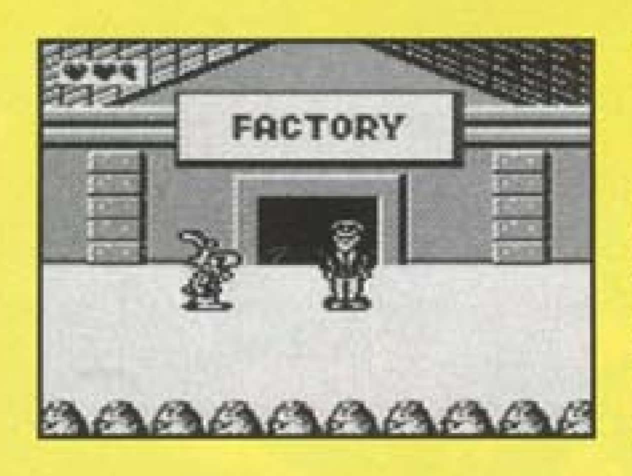


Salió a la calle y, hablando con una amable joven, averiguó su siguiente destino: la Panadería, que se encontraba una calle más al sur y en dirección oeste. Entró en ella y tras charlar con los que allí se encontraban, salió de la tienda, viendo entonces, como una de las comadrejas, "Estúpido", huía corriendo a la vez que se le caía una barra de pan. Decidió coger la barra y tras un par de visitas a la oficina de Valiant, Roger llegó a la conclusión de que para atrapar a "Estúpido", además del pan, necesitaría "chicle", así fue hacia el oeste, hasta encontrar un edificio en el que fabricaban dicha golosina. Con todo ello, y en compañía de Valiant se dirigió hacia la entrada de la Panaderla, donde colocó la barra de pan y el chicle, escondiéndose después. Al poco tiempo apareció "Estúpido", quien, al verse atrapado por el chicle, reveló a Roger el paradero de su compinche "Grasiento".

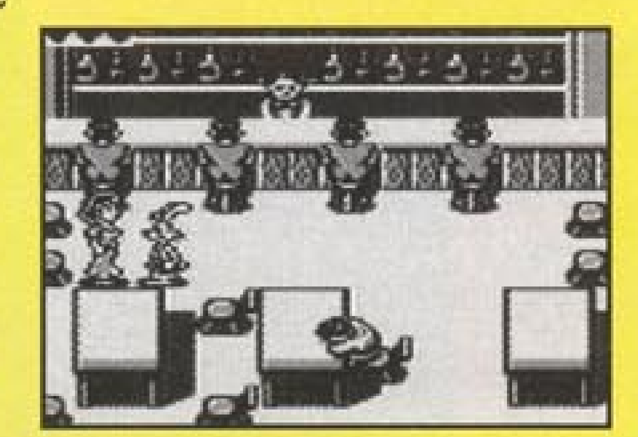




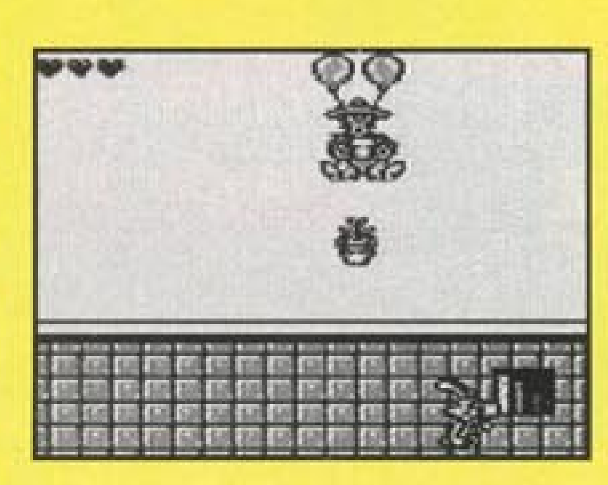
ESCENA 3



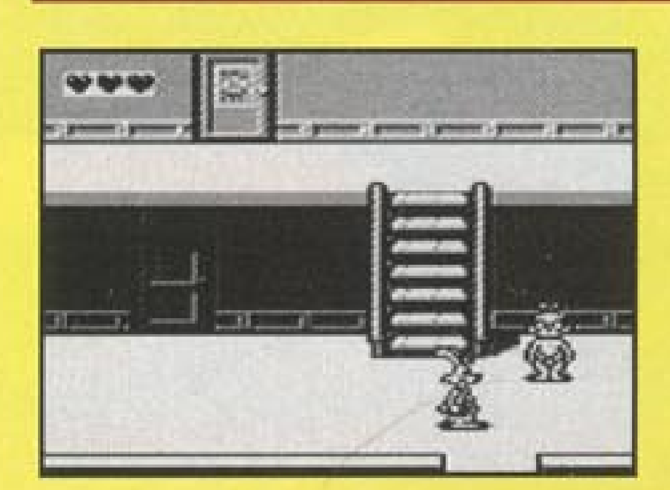
Ya había acabado con una de las malvadas comadrejas, pero ¡aún le quedaba mucho por hacer!. Así, dirigió sus pasos hacia la Fábrica, lugar en el que, tras hablar con un empleado, consiguió una pistola. A continuación decidió visitar, de nuevo, a su querido amigo Valiant, dándole éste un Ticket que le permitiría viajar en tranvía. De este modo, tomó dirección sur, hacia la Terminal de Tranvías, y cogió uno que le llevó hasta el otro lado de la ciudad. Una vez allí, y después de hablar con Dolores, en el T. Club, se dirigió hacia un edificio, al norte de dicho Club, encontrando, en la segunda planta, las balas para su pistola.



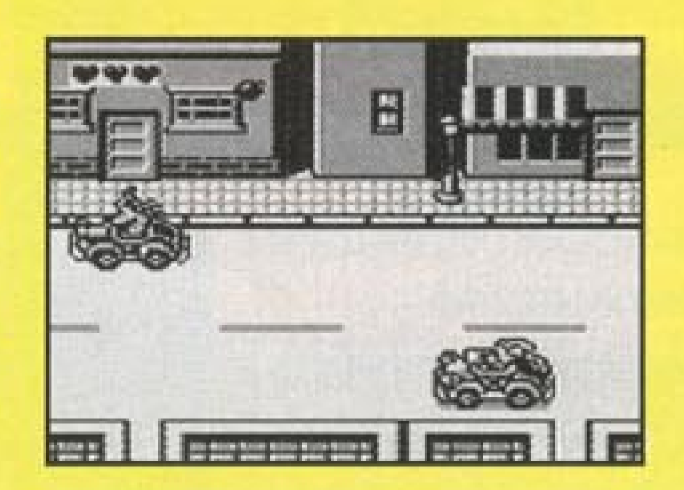
Debidamente armado, decidió registrar todo el edificio, llegando así a la azotea, lugar en el que encontró a "Grasiento" facilitándose la huída ayudado por dos globos. Roger no podía permitir que eso ocurriera, así disparó a los globos derribando a "Grasiento", quien al comprender su derrota informó a Roger acerca de donde podía encontrar a "Psycho".



ESCENA 4



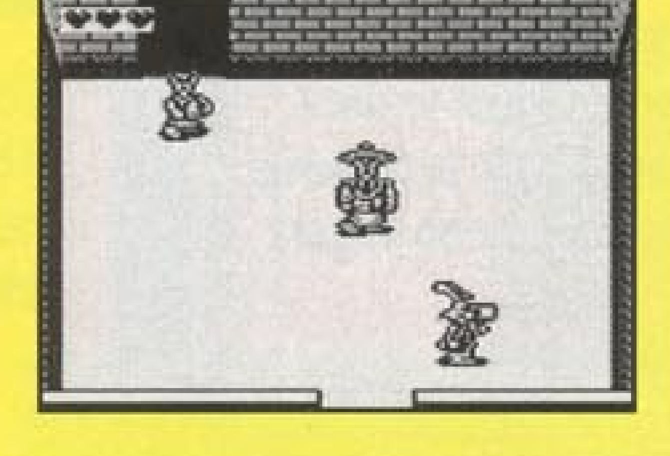
Contento por haber conseguido otra victoria, Roger,volvió al T. Club, donde fue informado, entre otras cosas, de que Baby Herman le estaba buscando. Sin saber muy bien a donde dirigirse ahora, pensó que lo mejor sería coger el tranvía y regresar a la oficina de Valiant. Y... así lo hizo, comprobando, con gran agrado, que Baby Herman estaba allí. Tras conversar con él, Roger recibió un hacha con el que podría liberar al Taxi Benny, el cual le llevaría al lugar que quisiera, con sólo hacer sonar el silbato. De este modo, se dirigió hacia el oeste con el fin de encontrar a Benny y una vez lo hubo liberado, regresó a la oficina de Valiant, donde encontró a éste vigilando en la puerta. Acto seguido vio como "Psycho" pasaba velozmente con su coche, se apresuró a llamar a Benny y comenzó a perseguirle. Cuando le hubo alcanzado, le golpeó repetidas veces con el puño hasta derrotarle, obteniendo de este modo el pasaporte.



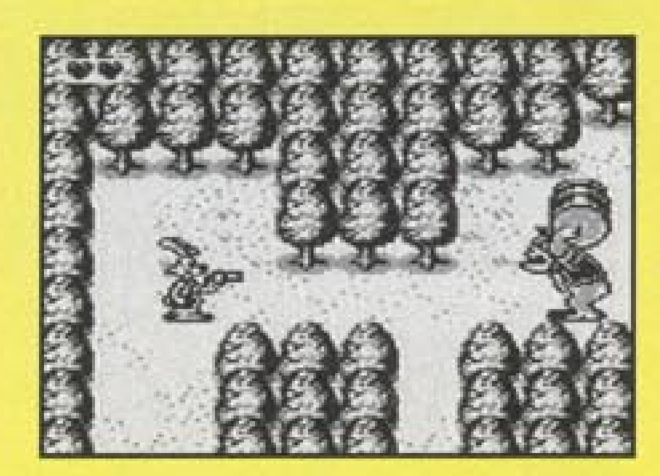
ESCENA 5



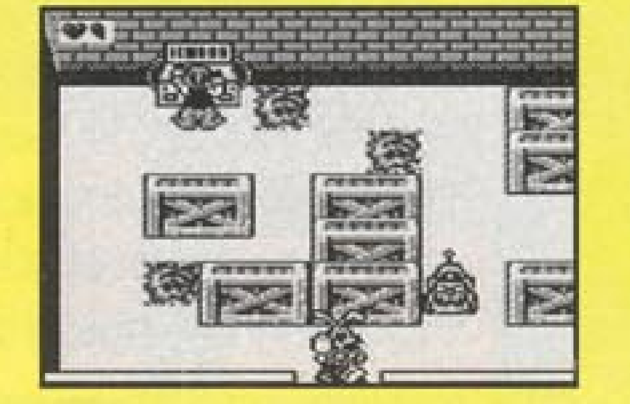
Con el pasaporte en su poder, Roger ya podía llegar hasta el Puerto, situado en el norte de la ciudad, y entrar así, en el Almacén A6, donde después de una dura lucha frente a "Smarty" obtuvo la Llave de la Mansión del Juez Doom. ¡El fin del terrible Juez ya estaba cerca!.



ESCENA 6



Sin embargo, en la Mansión, situada muy estratégicamente, en la zona noreste de la ciudad, aún le esperaban numerosos peligros como: horribles gorilas lanzando barriles -de quienes se deshizo ayudado por su pistola-, perros robot, ácido esparcido por el suelo y como no, más astutas comadrejas; hasta encontrarse, por primera vez, con el escurridizo Juez, a quien tuvo que perseguir por distintas habitaciones de la casa, para finalmente acabar con él, a pesar de intentar defenderse montado sobre un tanque que disparaba ácido.





Y... ¡Roger había cumplido su objetivo!: Jessica y la ciudad de los dibujos animados eran libres.



PASSWORDS
Escena 2: DLT3QYBY
Escena 3: GPLDMSRC
Escena 4: MMCFGWXJ
Escena 5: BCQTVKJP
Escena 6: RTJBWN43

Buscando a Bitsy desesperadamente

DR. FRANKEN (GB)



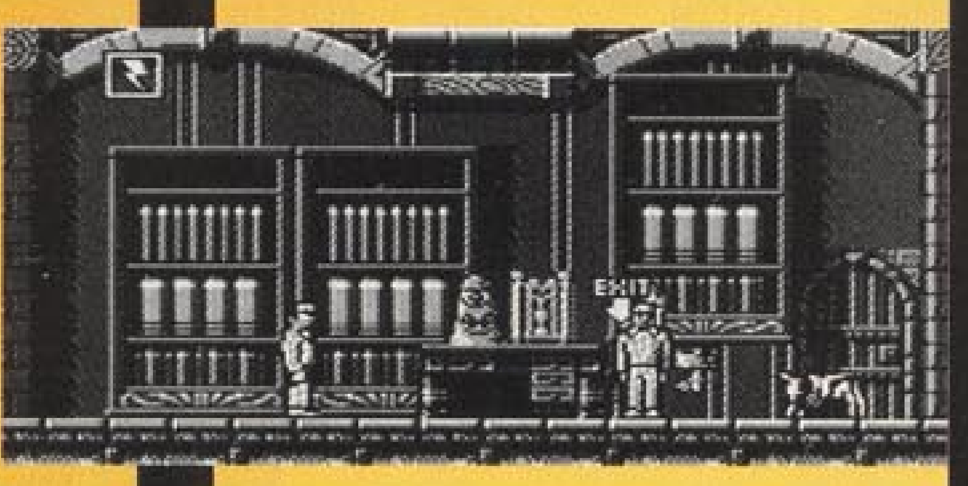
Los primeros meses transcurridos tras la muerte del Dr. Von Frankenbone, no fueron tan malos después de todo. A pesar de haberse quedado solos, Franky y Bitsy eran felices y vivían tranquilamente en su castillo, sin preocuparse de cuanto acontecía a su alrededor.

Pero, por desgracia, esta felicidad no duró demasiado. De ello se encargaron envidiosas e imperfectas criaturas, también obra del famoso doctor, que en la oscuridad de la noche secuestraron a Bitsy, la "desmontaron" y esparcieron sus piezas por todo el castillo. Desde ese momento Franky vaga constantemente, de habitación en habitación, intentando recuperar todas las "piezas" de su amada y de la máquina de la Vida, para "recomponerla" después en el mismo laboratorio donde fue creada.

Ante tal injusticia, ¿piensas quedarte de brazos cruzados?, seguro que no ¿verdad?. Únete a nosotros, y descubre, paso a paso, como dar fin a esta "pesadilla" de Franky.

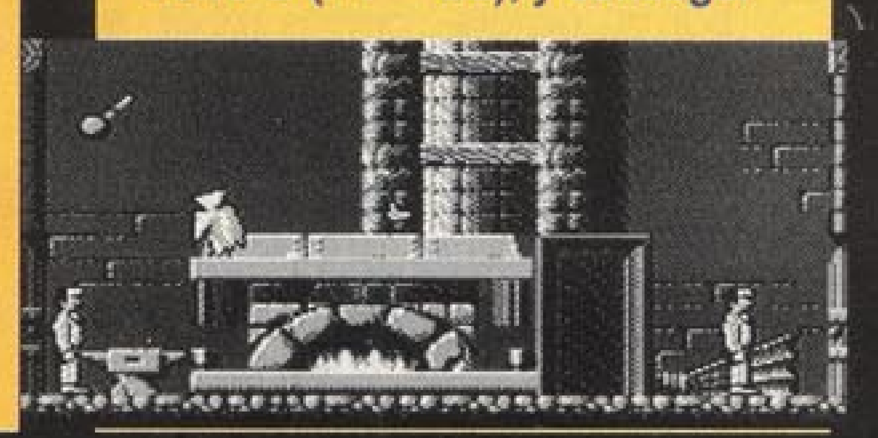
Tu aventura comienza en el tercer piso del fantasmagórico castillo del Dr. Von Frankenbone.

En primer lugar dirígete al Segundo Baño (P3º - D7), en él encontrarás un LIBRO, que además te dará una pista acerca de tu próximo destino. De este modo llegará a la Biblioteca (P3º - F5) y aquí, hallarás la LLAVE DE NIVELES, la cual te permitirá el acceso a los niveles 1, 2, 3 y 4. Así, sube a lo Alto de la Torre B (P1º - D8) y encontrarás la primera parte del cuerpo de Bistsy, su PIE IZQUIERDO.

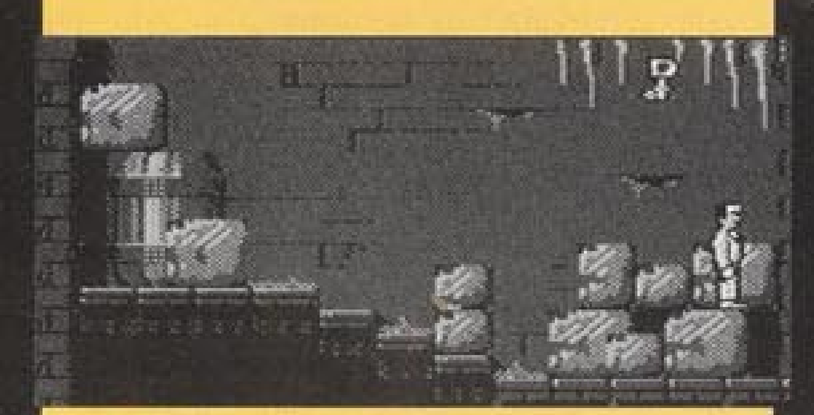


A continuación desciende hasta el cuarto piso, allí te esperan varios objetos: entra primero en el Gran Hall (P4º - D7), obtendrás algo de AGUA que necesitarás más adelante; ve después hacia el Salón Principal (P4º - F8), encontrarás el BRAZO IZQUIERDO y por último dirígete hacia la Habitación del Cañón (P4º - E5) en ella está la LLAVE DE LA TORRE C.

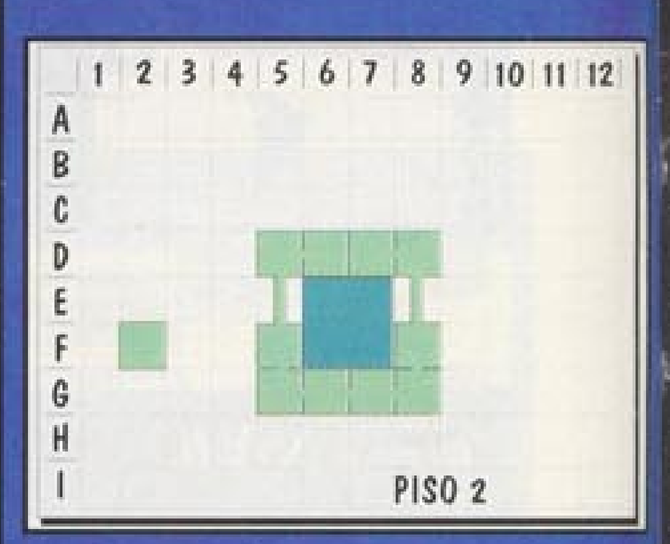
Sube, entonces, a lo Alto de la Torre C (P1º - G5), y conseguirás un objeto muy preciado: una PALANCA, con la que podrás acceder al resto de las habitaciones del cuarto piso, a través del quinto, y entrar así en otra Habitación del Cañón (P4º - E1) donde está la PIERNA DERECHA.

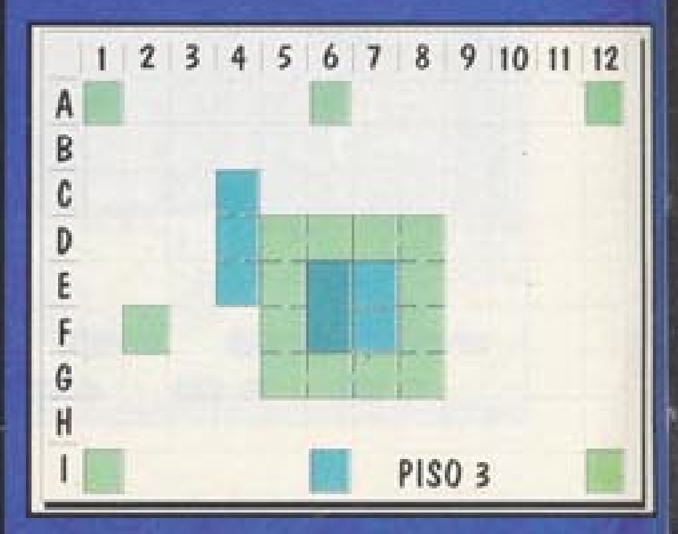


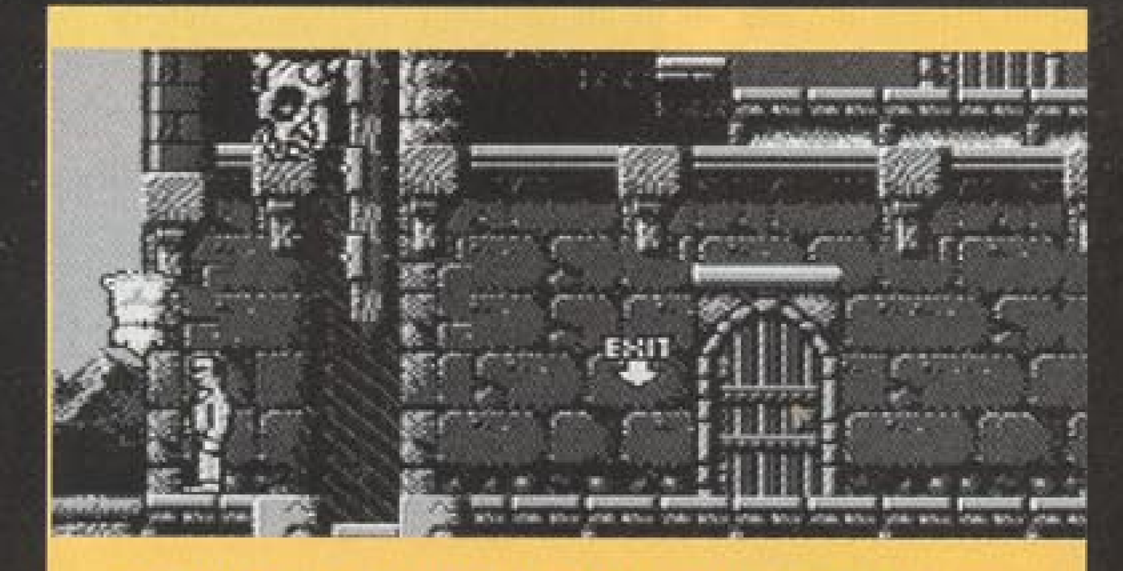
Dirígete después hacia la Cripta del Barón (P5º-E11), habitación en la que verás el TIRADOR DE UNA PUERTA. Concretamente se trata del tirador de la puerta de un armario, que hay en el Vestíbulo (P3º - G7), en cuyo interior verás una LLAVE INGLESA. Esta te servirá para mover la Fragua (P5º - F9) permitiéndote así coger el PÉNDULO, el cual accionará el reloj del Estudio del Barón (P3º - E5) abriéndose, entonces, un pasadizo secreto en el que encontrarás DINAMITA, que te dará acce-











so a la Casa de Hielo (P6º - F4) donde se encuentra la LLAVE DE LA TORRE D.



Ve, más tarde, hacia Coach Room (P5º - E9), lugar en el que verás una CUERDA que te será de utilidad más adelante.

¿Qué te parecería, ahora, un poquito de aire fresco?. Bien ¿verdad?, pues dirígete entonces hacia las Almenas (P4º - H5) y a lo alto de las Torres J (P3º - I12), F (P3º - A6), E (P3º - A1)e I (P3º - I6). En ellas

encontrarás la CABEZA DE BITSY, el BRAZO DERECHO, la MANO IZQUIERDA, el PIE DERECHO y la LLAVE DEL PARAPETO.

Después de este paseíto por las "alturas", desciende hasta la Bodega (P6º - C8), donde hallarás la PALANCA DEL TORNO y desde aquí, ve hacia la Entrada Principal (P5º - F1) para recoger el TORSO.

Tu siguiente "visita" será a lo Alto de la Torre D



(P1º - G8), lugar en el que conseguirás el CASCO. Con él, podrás obtener la COMBINACION yendo a la Armería Secreta (P5º - C6), habitación desde la cual pasarás a la Armería Baja Secreta (P6º - C6) donde te estará "esperando" la LLAVE DE LA ARMERÍA.

Con esta llave en tu poder, podrás entrar en la Celda (P6º - D7) consiguiendo así, la LLAVE DE LA TORRE A. Y, en dicha torre (P1º - D5) encontrarás, de nuevo, otra llave: la de los LAVABOS.

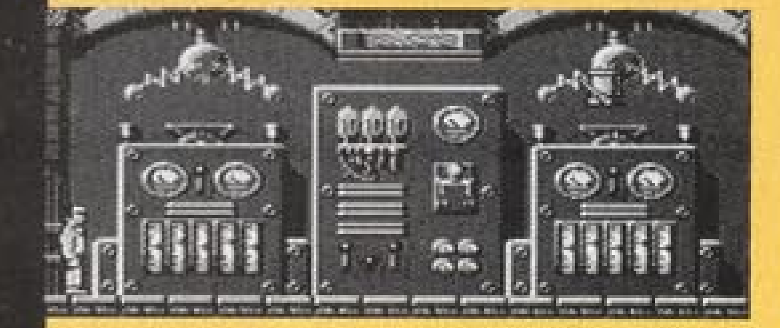
Una vez en los Lavabos (P3º - E7) verás un CUBO, cógelo y dirígete hacia el Pozo del Patio (P5º - F6) donde, con ayuda de la cuerda, podrás llenar de agua, el cubo. En ese momento aparecerá un "agujero" que te conducirá hacia el Fondo del Pozo (P6º - F6). Allí, conseguirás la LINTERNA.

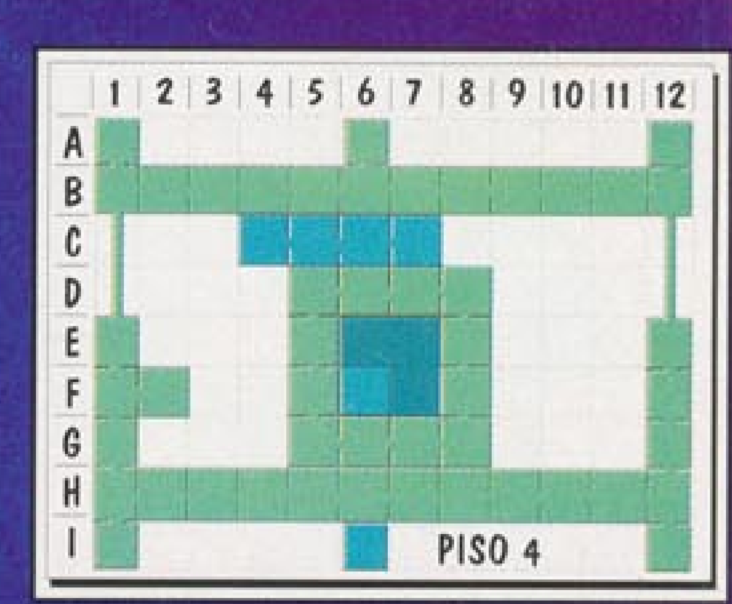
A continuación, ve hacia la Habitación del Vapor (P6º - F7), en ella se encuentra la LLAVE DEL POZO, y desde aquí, a la Habitación de Energía (P6º - E11) donde hay AGUJA e HILO.

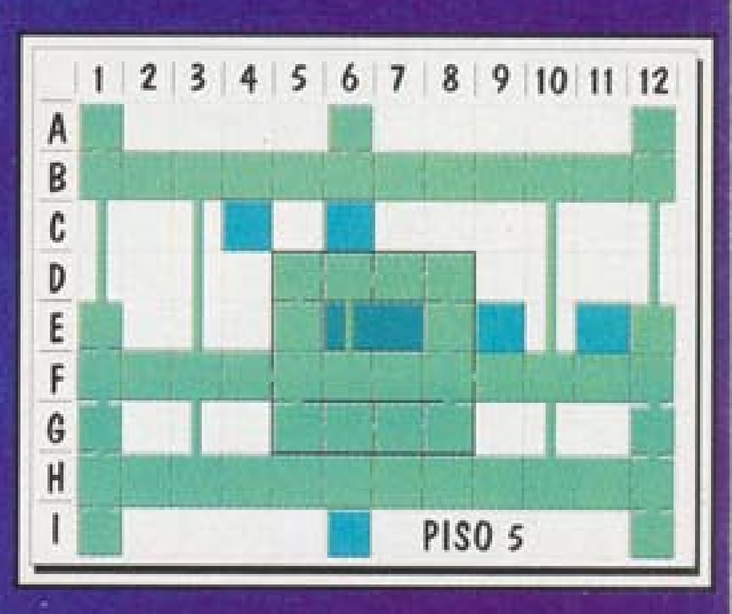
Dirígete, más tarde, al Gran Hall (P4º - D7) y hallarás, entonces, la entrada al Reducto Secreto (P4º - C7) en el que se encuentra el PLANO DEL CUERPO. Baja, ahora, hasta el Malecón Secreto (P6º - A3) y recoge la VELETA.

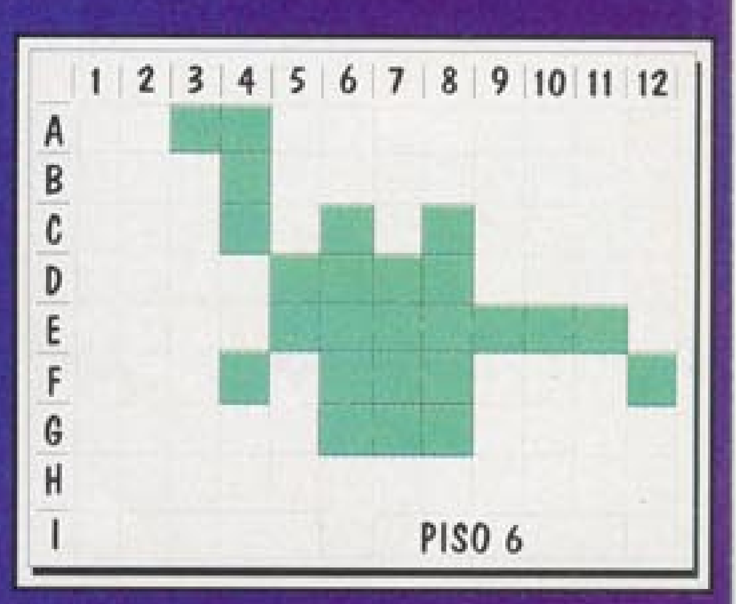
Ya, sólo queda entrar por la Puerta Trasera (P5º - F12), para llegar al Laberinto, lugar en el que conseguirás la MANO DERECHA (P7º - B5), la PIERNA IZQUIERDA (P7º - H5) y la PALANCA DE ENERGIA (P7º - G11). Y...

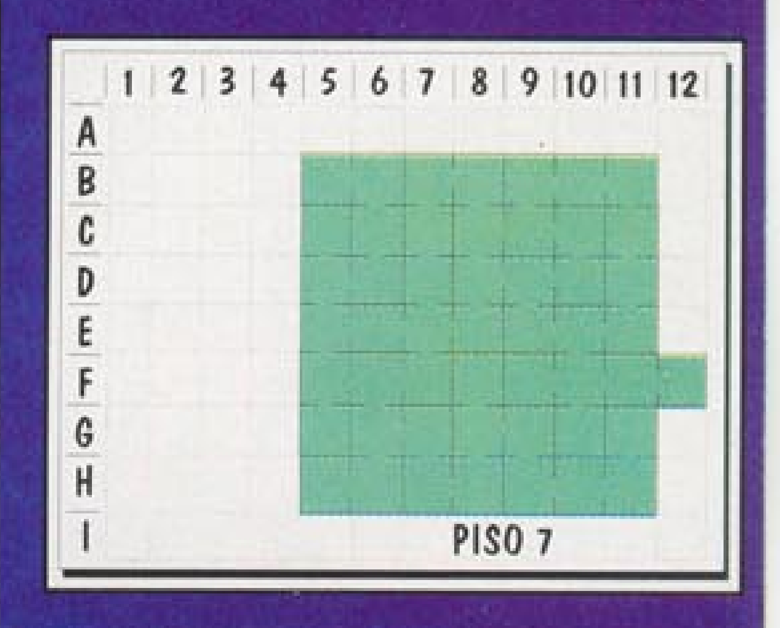
...han sido muchos los peligros que has tenido que afrontar, pero... ¡por fin! puedes ir a la Máquina de la Vida (P6º - G8) y "recomponer" a Bitsy. ¡Seguro que Franky te lo agradecerá!.

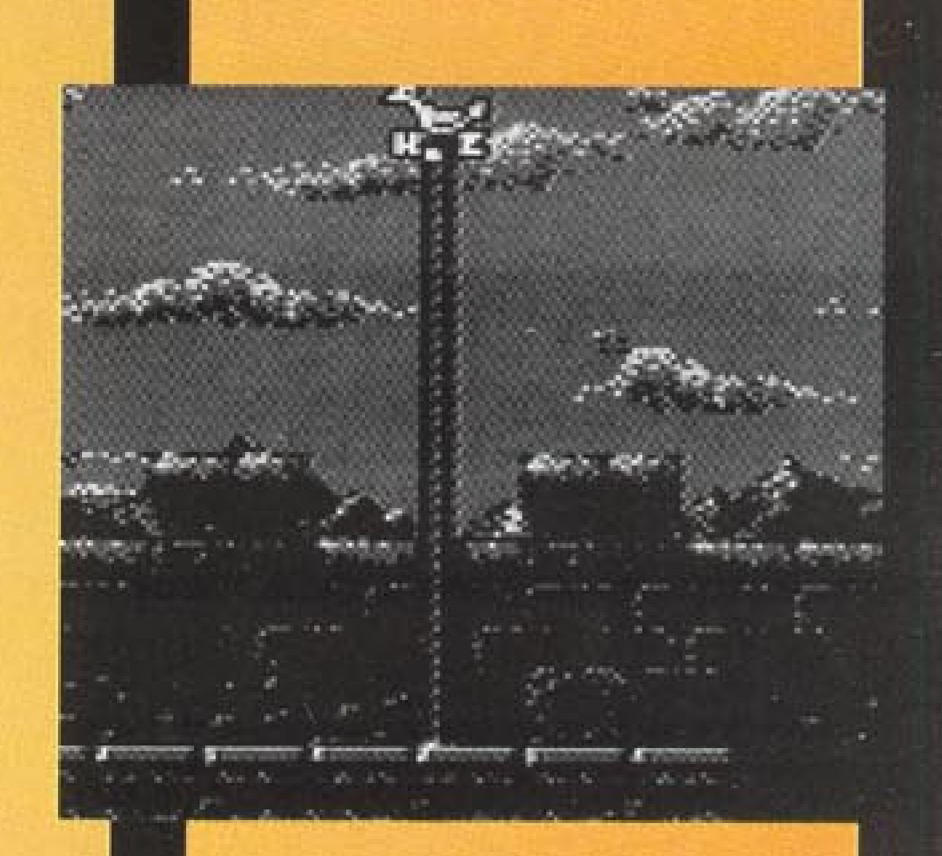












Tus claves secretas

Seguimos recibiendo montones de trucos, pero todavía queremos más, ¡muchos más!. Además, ahora con SUPER NINTENDO, se abre un nuevo mundo para explorar, ¡todo un reto!... Demuestra tu sagacidad y ¡háznoslo saber!, enviándonos todos los trucos que averigües a:

CLUB NINTENDO
C/ SERRANO 240
28016 MADRID
Nº Teléfono: (91) 4588150

MEGAMAN (GAMEBOY)



Ahí van unos paswords para este juego:

Iceman: A2, A4, B3, D1, D2.
Fireman: A1, B4, C1, D2, D4.
Cutman: A2, A3, C1, D2, D3.
Dr. Willy's: A2, A3, B4, C2, C3.

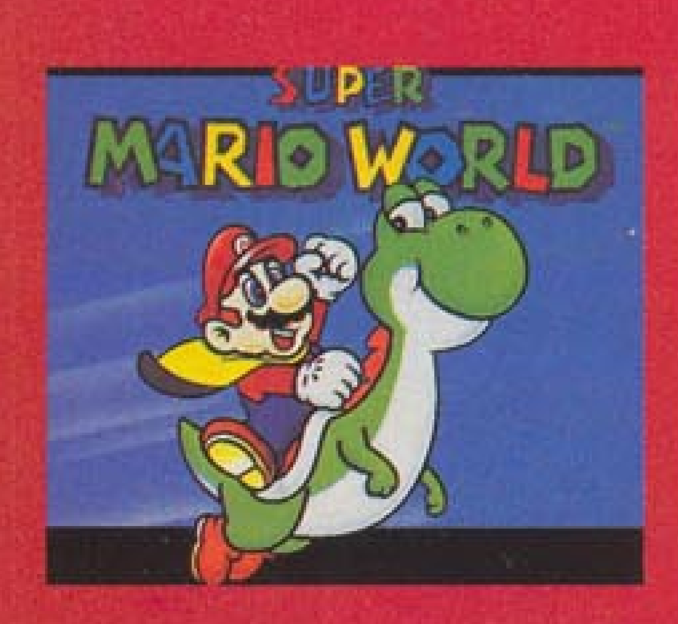


Juan Miguel Montfort
Tarragona

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)



Como conseguir muchas vidas: En Yoshi Island 2, al principio salen muchas tortugas y lo que debes hacer es: coger el caparazón vacio y lanzarselo a las tortugas y seguirlo. Cada tortuga que mates te dará puntos en este orden: 200, 400, 800, 1000, 2000, 4000, 8000, y a partir de aquí te darán 1 vida extra. Esto lo puedes hacer todas la veces que quieras, entrando en la fase y una vez que hayas conseguido "la vida" pulsando SELECT y START.

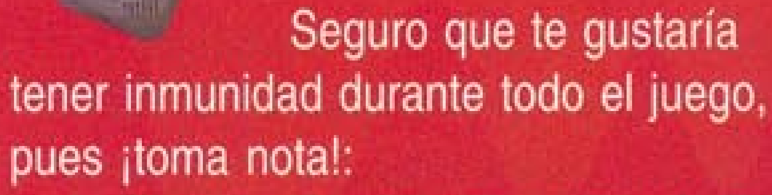


Damián del Pino Herrero
Toledo

TURRICAN (GAMEBOY)



Seguro que te gustaría tener inmunidad durante todo el juego, pues ¡toma nota!:
en la pantalla de opciones pulsa: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B ,A, A. En lugar de START aparecerá CHEAT y seleccionándola lograrás tu propósito.



Gema Villas
Madrid



SUPER SOCCER (SUPER NINTENDO)



Apunta los paswords más interesantes:

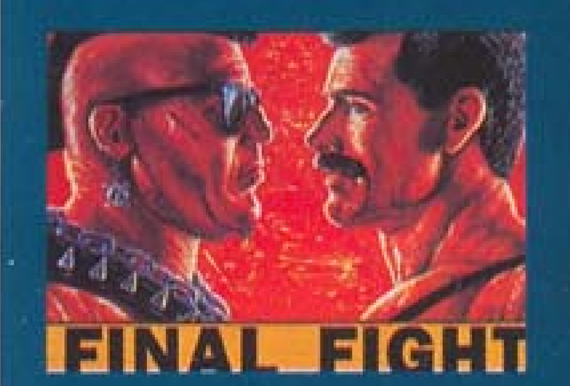
ALEMANIA contra NINTENDO: derecha, diagonal izquierda-abajo, izquierda, izquierda, derecha, diagonal izquierda-arriba, abajo, arriba.
ARGENTINA contra NINTENDO: diagonal derecha-arriba, diagonal derecha -arriba, derecha, izquierda, diagonal derecha-arriba, diagonal izquierda-arriba, abajo, diagonal abajo-izquierda.
ITALIA contra NINTENDO: derecha, diagonal derecha-arriba, diagonal izquierda-abajo, izquierda, diagonal derecha-abajo, diagonal derecha-abajo, arriba, diagonal izquierda-abajo.
BRASIL contra NINTENDO: diagonal derecha-arriba, diagonal izquierda-abajo, diagonal derecha-abajo, izquierda, abajo, diagonal derecha-abajo, abajo, abajo.
MODO EXPERT: diagonal derecha-arriba, diagonal izquierda-abajo, derecha, abajo, diagonal derecha-abajo, izquierda, diagonal izquierda-abajo, diagonal izquierda-arriba.

Antonio Figuerola
Palma de Mallorca

FINAL FIGHT (SUPER NINTENDO)



En la pantalla de presentación, pulsa a la vez: "L", "R", y START, te aparecerá un menú de opciones ¡increíble!.



Playing Junior

CASTLEVANIA ADVENTURE (GAMEBOY)



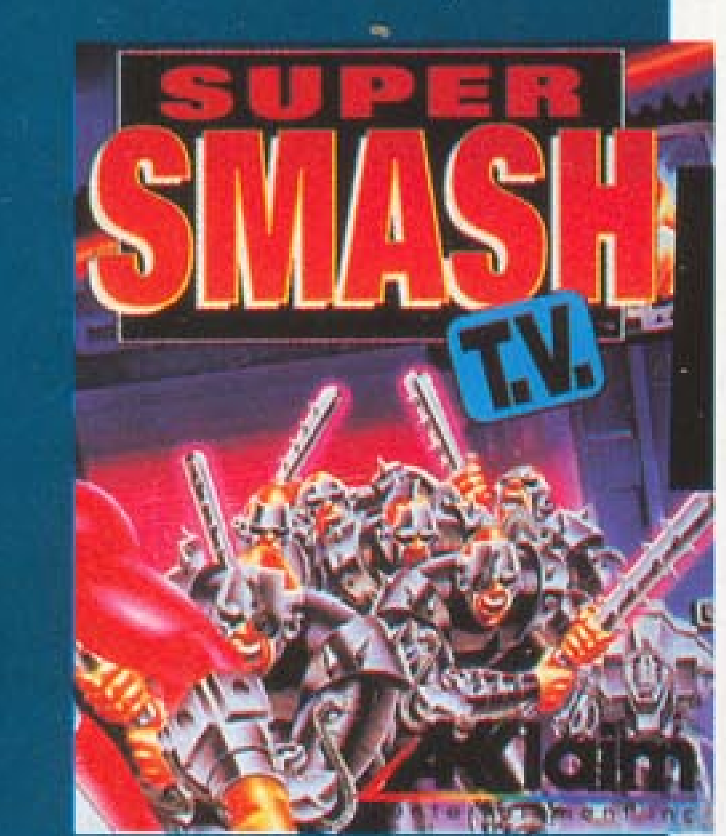
En el nivel 4, cuando en la pantalla sólo salen 2 cuerdas y un "tiraboomerans".
¡Cárgate al "tiraboomerans"!, sube a la cuerda de la derecha, y antes de llegar a la altura del techo, salta hacia la izquierda y habrá un suelo invisible, entonces
vete al centro de la pantalla y salta. Habrá una cuerda invisible, sube y encontrarás una pantalla de bonus.

Víctor Carcedo
Málaga

TUS CLAVES SECRETAS

SUPER SMASH T.V. (SUPER NINTENDO)

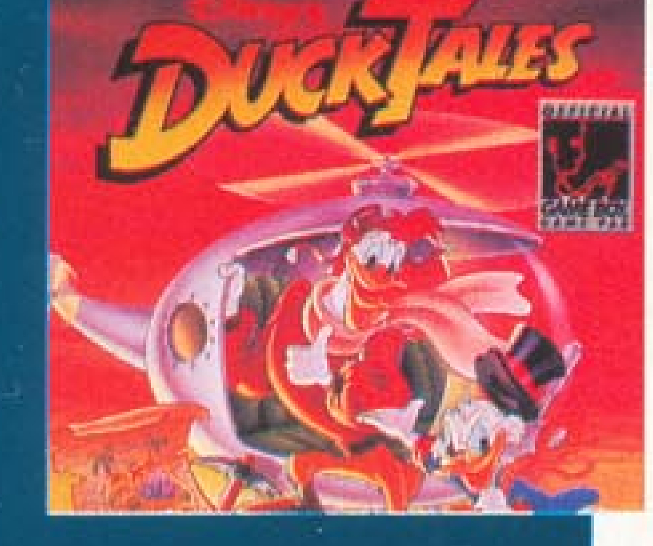
Con este código verás aumentadas tus vidas y continuaciones: espera a que aparezca la pantalla de selección de jugadores y dificultad, pulsa hacia abajo colocándote sobre la elección de dificultad. Entonces mantén pulsado el botón "L" y "R" y pulsa arriba. Oirás la palabra "bingo" y aparecerá una pantalla en la que podrás aumentar las vidas y continuaciones.



Leonardo Escuder
Barcelona

DUCK TALES (GAMEBOY)

En la fase de La Luna, en la zona 6, subes arriba, todo a la izquierda y encontrarás un cofre, ¡dentro está la llave!. Baja donde está la pata, y si te situas a la derecha de ella, encontrarás un muro que se ha vuelto traspasable, porque tienes la llave. Este muro da paso a una sala donde encontrarás el MANDO A DISTANCIA del robot.



Fátima P. Alvaro
Madrid



NEMESIS (GAMEBOY)

Para conseguir todo el armamento: Hacer pausa y pulsar: arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, "B", "A" y START.



Miguel Angel Hernández
Badajoz



STREET FIGHTER 2 (SUPER NINTENDO)

Si quieres luchar contra el mismo personaje que llevas en el modo de dos jugadores... ¡apunta!: en la pantalla en la que aparece el logo de "CAPCOM" tenemos que presionar ABAJO, "R", ARRIBA, "L", "Y", "B", uno detrás de otro, no simultáneamente. El fondo de la pantalla aparecerá ahora de color azul.

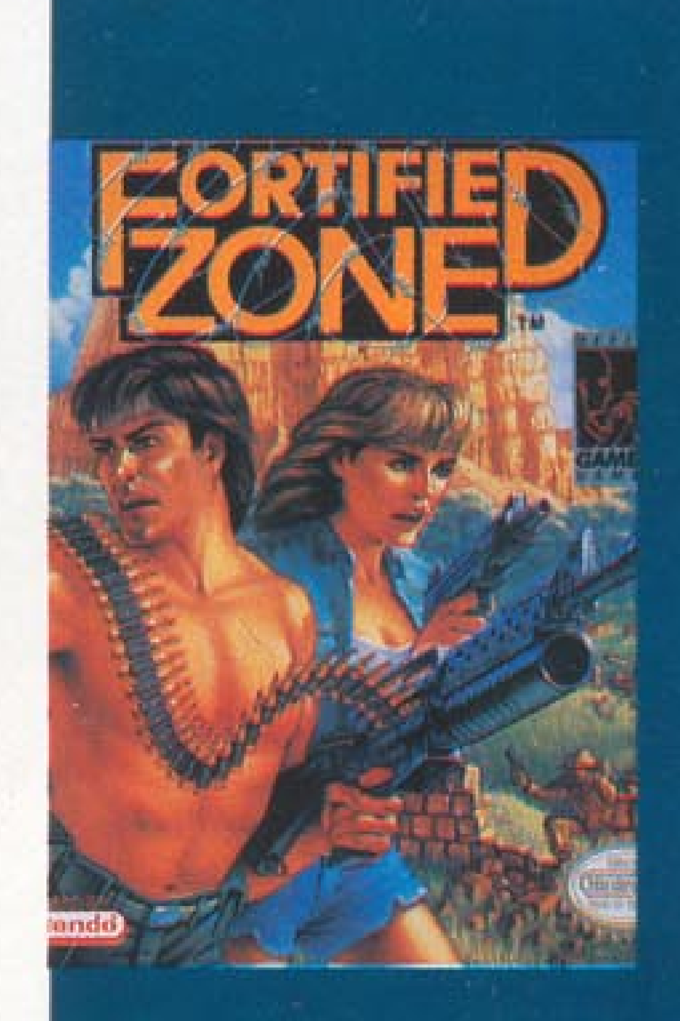


Antonio López
Logroûo



FORTIFIED ZONE (GAME BOY)

Si quieres acceder a cualquier pantalla (seguro que sí), apunta todos los paswords:
FASE 1: 1111
FASE 2: 3375
FASE 3: 1681
FASE 4: 1122



Juan Alfonso Castillo
Madrid

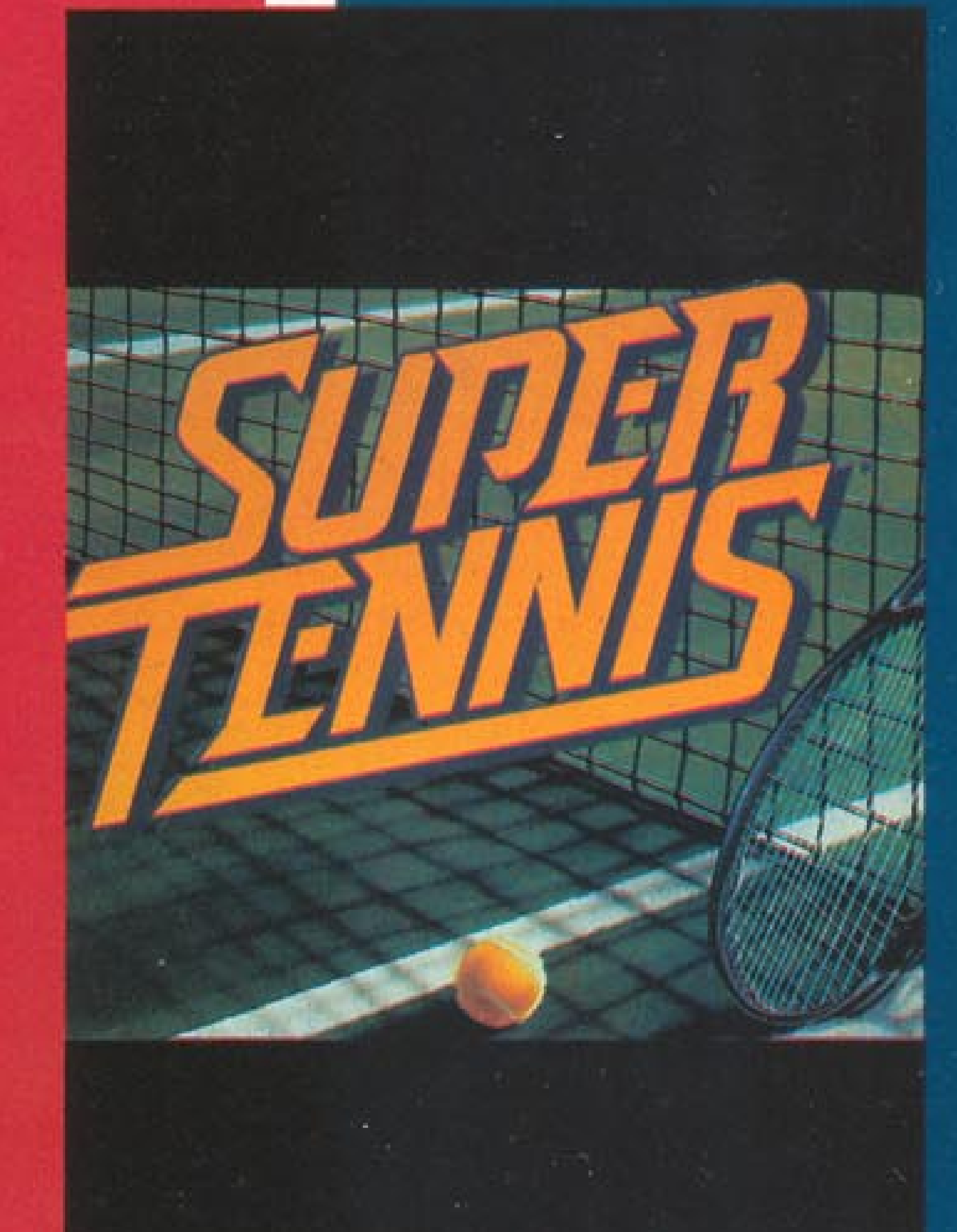


SUPER TENNIS (SUPER NINTENDO)

Cuando sacamos nosotros y estamos abajo a la derecha, hay un saque bastante bueno. Hay que hacer lo siguiente: nos colocamos a la izquierda un poco separados del límite izquierdo, presionamos (abajo-izquierda) simultáneamente (con lo que el jugador botará la bola) y después de los dos botes y muy rápido presionamos "B" (el jugador lanza la bola hacia arriba) y después "A". El saque sale bombeado y es muy difícil de devolver.

Eduardo Carcede
Orense

CLUB NINTENDO
C/SERRANO 240
28016 MADRID



ENTRE TU Y YO

Ya sabes lo importante que es para el CLUB, saber tus opiniones, sugerencias... y sobre todo poder ayudarte con cualquier problema. Para eso precisamente, existe esta sección. Aunque respondemos a todas las cartas que recibimos, aquí publicamos vuestras dudas más frecuentes, con la respuesta adecuada. De este modo, conseguimos que la solución sirva para muchos socios. "Entre tu y yo", me parece una buena idea, ¿no crees?...¡Esperamos tus cartas!.

Estimado Mario:



Tengo una pregunta, ¿cúal es el precio aproximado del SUPER NINTENDO SCOPE con un mando y un juego incluído?.

JOSE RAMON DIAZ
LA CORUÑA

Querido José Ramón:

El precio del SUPER NINTENDO SCOPE es de 8.990 ptas. I.V.A. incluído. Pero creo, por lo "escueto" de tu carta, que no sabes que el "súper bazoca" se vende con 6 títulos, creados para disfrutar al máximo de todas sus posibilidades: Blastris A, Blastris B, Mole Patrol, Intercept, Engage y Confront. Bajo estos nombres encontrarás, "Tetris galácticos", tiro al pato, sí no me he confundido es al "pato", no plato... aviones que aparecerán sin parar delante de tu pantalla... en resumen, emoción ¡al máximo!. Como ves, este súper accesorio no necesita ningún tipo de mando...
Espero que la respuesta haya solucionado tus dudas, y que sigas en contacto con nosotros.
Tu amigo,

MARIO

Si tienes alguna duda, o quieres hacernos cualquier consulta: ¡llámanos!.
Tlf: (91) 458 81 50
de 10:30 a 15:00 h
16:00 a 19:30 h

Querido CLUB NINTENDO:

He recibido la nueva revista del CLUB NINTENDO, y es ¡genial!, pero hay algo que me ha extrañado, vereis, yo tengo una NES y una GAMEBOY y he llamado al CLUB varias veces y siempre habeis respondido a mis preguntas de los juegos de NES, y de los GAMEBOY, osea, que sé que en el CLUB, sabeis de todo... Y mi pregunta es ¿por qué en la nueva revista no salen trucos de NES?.
De verdad que me gusta mucho la revista, sólo quiero que me aclareis esa duda.

EDUARDO CABRAS
CORDOBA

Querido Eduardo:

Nos alegramos mucho de que te guste la revista, te aseguro que hemos puesto todo nuestro empeño a la hora de elaborarla.
Te habrás dado cuenta, de que, la revista se llama CLUB NINTENDO DE ERBE, ya que, al hacerla en el mismo CLUB, tratamos exclusivamente los productos NINTENDO distribuidos por ERBE, que como sabes son SUPER NINTENDO, GAME BOY y la mayoría de sus juegos y accesorios, así como, algunos títulos de NES: STAR WARS, ROBOCOP 2, RAINBOW ISLANDS, NEW ZEALAND STORY, LEMMINGS, IMPERIO CONTRAATACA, ADDAMS FAMILY, HOOK... son muchos, y habrá más.. Por eso cuando nos has llamado, te hemos podido responder, ya que tú tendrás un juego de NES, que haya sido distribuido por ERBE. Pero del resto de los juegos, como de la propia consola, se encarga SPACO S.A. compañía a la que debes dirigirte si te surge alguna duda con los productos que distribuye.
Esperamos que se te haya aclarado tu duda, y que los próximos números de la revista te gusten, cada vez más.

CLUB NINTENDO

¡Hola CLUB!.

Me llamo Carlos y soy de Barcelona, tengo una GAME BOY, y quería haceros algunas preguntas de SUPERNINTENDO, porque me gustaría comprármela:
1- ¿Me podrías dar una lista de los cinco mejores juegos de SUPER NINTENDO?
2- ¿Cúal es el juego más fácil y más difícil de la SUPER NINTENDO?
3- ¿Es verdad que ya ha salido un lote de SUPER NINTENDO con el STREET FIGHTER 2 y SUPER MARIO WORLD?, ¿y qué se puede terminar?
4- ¿Saldrá otro juego de WWF?

CARLOS COLOMINOS
BARCELONA

Querido Carlos:

Voy a intentar responder a todas tus preguntas con ayuda de los "jugones" del CLUB, porque me lo has puesto difícil...
1- En orden de preferencia: The Legend of Zelda, Street Fighter 2, Super Probotector, Super Mario World, Final Fight.
2- El más fácil "Las Tortugas", y el más difícil está entre "Krusty's..." y The Legend of Zelda.
3- Claro que es verdad... SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER2 + SUPER MARIO WORLD al precio de 32.990 ptas con IVA incluído, y por tratarse de una oferta "súper", nunca mejor dicho, las unidades son limitadas...
4- Como has podido ver en la página de "novedades", WWF2, ya ha salido para GAMEBOY, ¡más rápidos imposible!...
¡Hasta muy pronto!
Tu amigo,

MARIO



Double Dragon 3
Billy y Jimmy Leen han vuelto para encontrar la piedra Rosetta. Deberán enfrentarse con sus nunchakus a Ninjas, guardianes sobrenaturales, arqueros...
WWF Superstars 2
Seis grandes estrellas del boxeo mundial te esperan en el cuadrilátero. Muévete con rapidez. Rétales individualmente o por equipos.
Bart V.S. The Juggernauts
Durante cuatro duras semanas Bart tendrá que competir con los super entrenados Juggernauts. Todo vale: mordiscos, empujones... ¡incluso trampas!
Spiderman 2
La ciudad está a salvo gracias a tu héroe. Atrévete con volteretas, desplazamientos, saltos... Y súbete por las paredes ¡de tu pantalla!
¡MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO!
George Foreman's K.O. Boxing
Ya nada puede detener al ex-campeón de los pesos pesados. Sus 118 kilos sólo tienen una meta: el título mundial. ¿Podrás derribarle antes del último round?
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de Acclaim
GAMEBOY
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
Acclaim
entertainment, inc.
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.